

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS SOCIAIS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**LUIZ CARLOS MENDES JUNIOR**

**HORA INSANA**

**Rio de Janeiro  
2007**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS SOCIAIS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**LUIZ CARLOS MENDES JUNIOR**

**HORA INSANA**

**UFRJ/CFCH/ECO**

M538 Mendes Junior, Luiz Carlos.  
Hora insana / Luiz Carlos Mendes Junior.  
Rio de Janeiro: UFRJ, 2007.  
88f.

Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2007.

Orientador: Fernando Mansur

1.Hora Insana (Programa de rádio). 2.Rádio Interferência 3. Rádio (Brasil). I. Mansur, Fernando. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação.

CDD: 384.5443

Luiz Carlos Mendes Junior

## **HORA INSANA**

Relatório técnico apresentado à Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Orientador: Professor Fernando Mansur

Rio de Janeiro  
2007

**Luiz Carlos Mendes Junior**

**HORA INSANA**

Relatório técnico apresentado à Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Rio de Janeiro, 12 de dezembro de 2007

Aprovado por:

---

Prof. Dr. Fernando Mansur, ECO/UFRJ

---

Prof. Dr. Mauricio Lissovsky, ECO/UFRJ

---

Prof. Dr. Paulo Vaz, ECO/UFRJ

---

Profª Drª Fátima Sobral Fernandes, ECO/UFRJ

## AGRADECIMENTOS

A meus familiares, Marcello Trigo, Flavio Portugal, Yara Daros, Edinaldo Gomes, Marcus Pretti, Reinaldo Pinho, Marcos Noronha, Fernando Mansur e aos demais que acreditaram e contribuíram na realização deste trabalho.

## RESUMO

Mendes, Luiz Carlos Mendes Junior. **Hora Insana**. Relatório técnico de projeto experimental (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.

Relatar e analisar as fases de pré-produção, produção e pós-produção dos episódios 1, 2 e 4 do seriado radiofônico Hora Insana é o objetivo deste relatório. O programa foi veiculado pela Radio Interferência do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da UFRJ durante dois meses do segundo semestre de 2001, tendo cada episódio uma média de 12 minutos de duração. Feito em estúdio antes de ir ao ar, o Hora Insana era composto pela união de quadros semi-independentes, ou esquetes, que seguiam uma linha *nonsense* de humor espelhada no teatro absurdo e em clássicos como PRK-30 e Monty Python Flying Circus - Uma revista cômica radioteatral dos novos tempos inspirada em produções antigas do rádio e da televisão. Cada etapa deste processo, desde as primeiras idéias até a geração do produto pronto, está esmiuçada neste trabalho. Começa-se relacionando o projeto à estação em que foi veiculado e à radiodifusão atual. Depois, são analisados os processos de criação, roteiro, direção, interpretação, edição e transmissão do programa, justificando-se e fundamentando-se escolhas e mudanças de rumo. Por fim, ponderações sobre os resultados obtidos e as perspectivas futuras do projeto serão apresentadas.

HORA INSANA, RÁDIO INTERFERÊNCIA, RÁDIO

## ABSTRACT

Mendes, Luiz Carlos Mendes Junior. **Hora Insana**. Relatório técnico de projeto experimental (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.

The purpose of this report is to describe and analyze the pre-production, production and post-production phases of episodes 1, 2 and 4 of the radiophonic series Hora Insana. The show was broadcast by Radio Interferência from the Center of Philosophy and Human Sciences of UFRJ for two months in the second semester of 2001, and each episode was an average of 12 minutes long. Produced in the studio prior to transmission, Hora Insana was a collection of semi-independent sketches along a nonsense line of humor based on the Theater of the Absurd and classic programs like PRK-30 and Monty Python's Flying Circus. It was a radio comedy magazine of the new age inspired by older productions from radio and television. Each part of this process, from the first ideas to the final stages of production, are detailed in this report which begins by relating Hora Insana to Radio Interferência and the contemporary radio scene. Then it analyzes the creation, scripting, directing, acting, editing and transmission of the show, justifying and validating the choices and changes in the original plans. Finally, conclusions are drawn regarding the results and future prospects for the show.

HORA INSANA, RADIO INTERFERÊNCIA, RADIO



## SUMARIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>1.1</b>	<b>RÁDIOS LIVRES, RADIOTEATRO E HORA INSANA.....</b>	<b>10</b>
<b>1.2</b>	<b>O QUE ERA O PROJETO?.....</b>	<b>12</b>
<b>1.3</b>	<b>A IMPORTÂNCIA DA INICIATIVA .....</b>	<b>13</b>
<b>1.4</b>	<b>ORGANIZAÇÃO DO RELATÓRIO .....</b>	<b>16</b>
<b>2</b>	<b>PRÉ-PRODUÇÃO.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1</b>	<b>CRIAÇÃO.....</b>	<b>18</b>
2.1.1	FUNDAÇÃO .....	18
2.1.2	PERFIL E REFERÊNCIAS .....	19
2.1.3	MÉTODO .....	22
<b>2.2</b>	<b>ROTEIRO .....</b>	<b>24</b>
2.2.1	OBSERVAÇÕES INICIAIS.....	24
2.2.2	SINOPSE E INFRA-ESTRUTURA .....	26
2.2.2.1	EPISÓDIO I.....	26
2.2.2.1.1	QUADRO DE ABERTURA .....	27
2.2.2.1.2	565 / CASCADURA – BANGÚ .....	29
2.2.2.1.3	TÊTE À TÊTE NA PROFUNDIDADE.....	31
2.2.2.2	EPISÓDIO II.....	32
2.2.2.2.1	ABERTURA .....	33
2.2.2.2.2	O OMBRO AMIGO.....	34
2.2.2.2.3	ODONTOSEXO.....	35
2.2.2.2.4	DEUS RESPONDE.....	36
2.2.2.3	EPISÓDIO III .....	37
2.2.2.3.1	QUADRO DE ABERTURA .....	37
2.2.2.3.2	PAPO CABEÇA CHATA.....	38
2.2.2.4	EPISÓDIO IV .....	39
2.2.2.4.1	ABERTURA .....	39
2.2.2.4.2	MATA-RATO.....	40
2.2.2.4.3	EXORCISTAS CARINHOSOS.....	40
2.2.2.4.4	PROFESSOR NATALE .....	41
<b>2.3</b>	<b>SONOPLASTIA .....</b>	<b>42</b>
2.3.1	EFEITOS.....	42
2.3.2	TRILHAS SONORAS .....	44
2.3.2.1	EPISÓDIO I.....	45
2.3.2.2	EPISÓDIO II.....	46
2.3.2.2.1	QUADRO DE ABERTURA .....	46
2.3.2.2.2	OMBRO AMIGO.....	46
2.3.2.2.3	DEUS RESPONDE.....	47
2.3.2.3	EPISÓDIO IV .....	48
2.3.2.3.1	QUADRO DE ABERTURA .....	48
2.3.2.3.2	EXORCISTAS CARINHOSOS.....	48
2.3.2.3.3	PROFESSOR NATALE .....	49

<b>2.4</b>	<b>SELEÇÃO DE ELENCO .....</b>	<b>49</b>
2.4.1	EPISÓDIO I.....	51
2.4.2	EPISÓDIO II.....	52
2.4.3	EPISÓDIO IV .....	53
<b>3</b>	<b>PRODUÇÃO .....</b>	<b>54</b>
<b>3.1</b>	<b>AS SEMANAS DE TRABALHO .....</b>	<b>54</b>
<b>3.2</b>	<b>DIREÇÃO GERAL .....</b>	<b>55</b>
<b>3.3</b>	<b>DIREÇÃO DE ATORES .....</b>	<b>56</b>
<b>3.4</b>	<b>ENSAIOS E GRAVAÇÕES.....</b>	<b>56</b>
3.4.1	EPISÓDIO I (PRIMEIRA SEMANA).....	60
3.4.1.1	EQUIPE.....	60
3.4.1.2	ENSAIOS.....	60
3.4.1.3	GRAVAÇÃO .....	61
3.4.2.	EPISÓDIO II (SEGUNDA SEMANA).....	62
3.4.2.1	EQUIPE.....	62
3.4.2.2	ENSAIOS.....	62
3.4.2.3	GRAVAÇÃO.....	63
3.4.3	EPISÓDIO IV (QUINTA SEMANA) .....	64
3.4.3.1	EQUIPE.....	65
3.4.3.2	ENSAIOS.....	65
3.4.3.3.	GRAVAÇÃO .....	66
<b>4</b>	<b>PÓS-PRODUÇÃO .....</b>	<b>67</b>
<b>4.1</b>	<b>CRONOGRAMA FINAL .....</b>	<b>67</b>
<b>4.2</b>	<b>O PROCESSO .....</b>	<b>68</b>
4.2.1	EPISÓDIO I.....	72
4.2.1.1	QUADRO DE ABERTURA .....	72
4.2.1.2	TÊTE À TÊTE NA PROFUNDIDADE .....	73
4.2.2	EPISÓDIO II .....	74
4.2.2.1	O OMBRO AMIGO .....	74
4.2.2.2	ODONTOSEXO .....	76
4.2.2.3	DEUS RESPONDE .....	76
4.2.3	EPISÓDIO IV .....	77
<b>5</b>	<b>TRANSMISSÃO .....</b>	<b>78</b>
<b>5.1</b>	<b>TRABALHO NA CABINE .....</b>	<b>78</b>
<b>5.2</b>	<b>REPERCUSSÃO .....</b>	<b>79</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>81</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>85</b>

## **1 INTRODUÇÃO**

Neste capítulo, expõe-se o contexto em que o programa Hora Insana foi idealizado e transmitido pela Rádio Interferência da UFRJ, bem como a natureza primeira do projeto, suas motivações como proposta artística e a relevância dele para com o meio radiofônico e a estação onde foi veiculado por dois meses.

### **1.1 RÁDIOS LIVRES, RADIOTEATRO E HORA INSANA.**

No primeiro semestre de 2001, a Rádio Interferência FM, 91.5 mhz, dos alunos do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da UFRJ, renasceu com a aquisição de um novo transmissor e reformulou radicalmente sua proposta horizontal de trabalho junto aos programadores.

A nova fase da emissora retomou as premissas de sua fundação, em 1985, a de ser uma rádio livre para experimentação dos alunos da universidade, um canal por onde pudessem desenvolver propostas, aprender os segredos do ofício, expressar-se sem receio de ferir interesses comerciais, políticos ou ideológicos, como ocorre no campo profissional, e, claro, propiciar aos estudantes uma alternativa midiática direcionada a seus anseios, necessidades, que destoasse das fórmulas usualmente encontradas e complementasse sua formação acadêmica.

Projetos logo foram apresentados à grade de programação, sendo boa parte formada por atrações musicais de estilos específicos que variavam entre si, mas também debates, fofocas no ar, radiojornalismo e demais tipos de entretenimento. A cada grupo ou indivíduo responsável por um programa seria concedido um período entre meia a duas horas semanais de carga horária na estação e a responsabilidade de seguir um protocolo bastante flexível, que em

nada feria os princípios de liberdade das rádios livres expostos por Machado, Magri e Masagão no livro **Rádios Livres, a reforma agrária no ar** de 1986.

Este livro esmiuçava o vital papel que as rádios livres teriam em abrir espaço no campo comunicativo para além do universo criado pela grande mídia, propiciando o desenvolvimento de idéias e de métodos que jamais abandonariam sua semente, caso precisassem de uma rádio comercial para germinar, mas que, uma vez amadurecidos em terreno livre com chances para experimentação, riscos, erros e aprendizado, podem, já com formas claras e definidas, influir decisivamente na transformação de mídias maiores e na mentalidade de seus gestores.

Diante dessas oportunidades, uma idéia viu campo fértil para tomar forma e crescer. Nascia o Hora Insana, um programa cômico semanal de esquetes gravadas que buscaria, entre outras coisas, explorar os recursos de um gênero clássico da história radiofônica pouco aproveitado no tempo presente. O radioteatro, vedete deste meio de comunicação por décadas, vê sua farta gama de recursos constantemente ignorada e mal utilizada por seus atuais aplicadores. Isto ocorre em função de uma longa cadeia de transformações implementadas sobre a linguagem radiofônica para adaptá-la à chegada da TV, visto que esta, tão logo implementada no país, abarcou para si muitos dos conceitos desenvolvidos para o rádio de então, que precisaria reencontrar sua rota, reinventar-se como mídia, reformular-se na interação com o ouvinte para marcar presença outra vez. Entre os gêneros e concepções transferidos para a TV estavam as principais vertentes nas quais o radioteatro clássico se ramificava: A rádio-novela, O seriado radiofônico e a revista de humor. Seus formatos-padrão mudaram de dono e de destino. Atores, diretores, roteiristas, recursos, quadros e programas inteiros miraram suas identidades no novo veículo, levando junto seu público. O ouvinte da rádio-novela encarou a tele-novela como sua evolução natural, desmerecendo a primeira, e com as revistas de comédia não foi dife-

rente. O humor radiofônico precisou buscar novos caminhos, e muitos deles, ainda hoje, influenciam a TV, mas é fato que certas fórmulas de fazer rir são hoje pensadas mais para um espectador do que para um ouvinte. Programas como os que hoje imperam na televisão podem ser tão adaptados ao rádio quanto foi (e é) sua história reintroduzida e reformulada na telinha. O Hora Insana quis seguir esta filosofia e nada melhor do que uma rádio livre de grande conceito para fazê-la crescer.

## 1.2 O QUE ERA O PROJETO?

O projeto Hora Insana visava a criação de um programa de humor de curta duração a ser veiculado semanalmente pela Radio Interferência. Tal proposta foi levada aos integrantes responsáveis pela manutenção da grade, aprovada e colocada em prática.

Cada episódio foi inteiramente produzido em estúdio dias antes de sua exibição, e o produto gravado se estendia por um período de 10 a 17 minutos. O Hora Insana era formado por quadros independentes encenados por atores-dubladores, tendo cada uma dessas esquetes características próprias. Tais quadros seguiam uma linha *nonsense* de humor, onde imprevistos e mudanças súbitas de situação eram freqüentes. Alguns podiam ser bem sofisticados, recorrendo a recursos clássicos da dramaturgia radiofônica com a presença de narrador, ambientação, trilhas musicais, efeitos sonoros e personagens. Outras só precisavam de um locutor e uma boa piada. A interação entre quadros aparentemente distintos (com linhas criativas semelhantes) era total. Uma história dramatizada ou uma abertura malfeita podiam ser interrompidos por um falso comercial ou por um suposto membro da equipe insatisfeito com seu papel. Paródias de séries e filmes dividiam espaço com propagandas esdrúxulas, contos surreais como o do homem cujo ombro passa a falar, e o *show* onde Deus concede resposta a uma pergunta de qualquer natureza feita por falsos ouvintes que ligavam para a rádio. Tudo visando

criar uma revista cômica altamente surrealista, chocante, sarcástica, crítica em alguns momentos e instigadora do espírito criativo e inteligência do ouvinte.

Este programa vigorou dois meses na estação e contou com quatro episódios completos, reprisado ao longo do segundo mês. A transmissão do produto gravado ficava a cargo do locutor-responsável, que realizava anúncios e brincadeiras ao vivo antes e depois do programa, chamando atenção para sua existência e os episódios seguintes. Não havia interações com ouvintes reais durante o *show*, exceto pelos curiosos que freqüentemente apareciam na estação.

### 1.3 A IMPORTÂNCIA DA INICIATIVA

A idéia do Hora Insana, além de propiciar excelente oportunidade para experimentar conceitos e colocar em prática o aprendizado acadêmico de seu idealizador, visou contribuir com processos de enriquecimento das diversas maneiras de fazer rádio.

Como já citado, era freqüente o aparecimento de alunos da escola de comunicação e outros núcleos da universidade na cabine da estação durante e após a exibição dos episódios do programa, perguntando sobre métodos, roteiro, elenco e concedendo sugestões.

Findada a experiência do projeto na universidade, outros vieram a ter contato com o material, inclusive profissionais da área, e todos demonstraram interesse pelo potencial da proposta, ainda que ressalvas tenham sido feitas para com determinados detalhes. A verdade é que este projeto representou, no curto período em que foi veiculado, uma excelente oportunidade para autores e ouvintes presenciarem as brechas e as possibilidades que podem ser abertas, recuperadas e desenvolvidas neste meio de comunicação por meio de recursos simples, baratos e muita inventividade.

Em uma era em que a comédia radiofônica prima pela rapidez, os quadros tendem a ser imediatos, curtos, distribuídos ao longo da programação regular em vez de aglutinados num bloco maior, como são hoje as revistas humorísticas da TV e foram ontem as do rádio. Mesmo programas que se consagraram por meio de esquetes como o **Café com Bobagem** e o **Pânico** vêm priorizando um humor mais interativo, trotes por telefone, entrevistas sacanas e paródias de personalidades conhecidas, mas nem hoje e em seus tempos mais criativos se utilizaram plenamente dos recursos auditivos e dramáticos do tempo que o rádio exigia a mesma atenção exclusiva da televisão.

Hoje, a comédia radiofônica é pensada para um sujeito ocupado com algo enquanto escuta a piada, e isso desencoraja a utilização de artifícios sutis ou mais complexos no roteiro, na sonorização e na interpretação, artifícios que exijam maior nível de concentração e reflexão do ouvinte para que certos tipos de história ou de piada sejam bem absorvidos. Por isso, há uma tendência corrente ao escracho, à piada breve, rápida e, às vezes, óbvia. Exceções fulguram em nosso *dial*, como o **Patrulha da Cidade**, veiculado há mais de quarenta anos pela Rádio Tupi, e, segundo a página da emissora, último sobrevivente genuíno do radioteatro humorístico no cenário atual.

A relevância do Hora Insana à radiodifusão não está exatamente em seguir uma rota contrária às tendências “do momento”, mas em seguir uma própria, perpendicular, trabalhando os elementos delas sobre bases diferentes, alternando escracho, “besteírol”, sarcasmo e imediatismo com um certo nível de argúcia intelectual, suportes sutis e complexos para piadas aparentemente banais e vice-versa, sempre evitando a apelação gratuita, buscando caminhos novos e promissores através do que se faz e, principalmente, do que se fez.

O rádio, além das novas identidades e linguagens adquiridas nas décadas em que dividiu espaço com a TV, guarda para si todas as anteriores, os recursos e a magia de sempre,

disponíveis a qualquer um com empenho e inventividade para reavivá-los e viajar com eles. Muitos crêem nisso e já arregaçam mangas.

O Hora Insana deseja integrar este processo a seu modo, ciente das imensas possibilidade que o rádio concede, justamente por sua simplicidade operacional e mecanismos que permitem grandes vôos criativos sem que um aparato logístico diretamente proporcional se faça necessário para realizá-los de maneira convincente e apreciável. Não é à toa que a TV e o cinema nacional raramente se embrenham pelo terreno da ficção científica, por exemplo. Nas séries radiofônicas dos anos 40 e 50 faziam isso com grande frequência, afinal, bastavam profissionais capacitados, inventivos e com recursos básicos do meio para dar asas à imaginação do ouvinte, instigá-lo a criar “imagem” mentais tão ou mais grandiosas do que a da tela, gerando um processo criativo conjunto, multilateral, menos determinista.

Paulo Gracindo, ícone do radioteatro nacional nos anos 60, encerra o oitavo episódio do documentário **O rádio no Brasil** com um eloqüente depoimento que permanece atual, 21 anos após sua emissão.

“O rádio é realmente muito gostoso de fazer, porque ele é simples, não precisa de maquiagem, de roupa, é fácil de ensaiar e tudo.

Só acho que o rádio está praticando um ato de covardia, é o bichinho que está com medo do bichão. Porque não há razão para o rádio temer a televisão, os dois podem conviver perfeitamente. Tenho a impressão de que o rádio é “televisão matinée”, então das seis da manhã às seis da tarde, o rádio pode dominar e eu acho que domina. São milhares de automóveis, 700.000 taxis, uma multidão, uma verdadeira população de porteiros, “paus-de-arara”, chefe de obras, todos com seu radinho. Estão ouvindo rádio, não estão ouvindo televisão!

O rádio está massivamente à frente da televisão durante o dia, e, no entanto, ainda não se apercebeu muito dessa força, e começa a recuar. Então, por exemplo, acho que tem de ser fazer novela no rádio. Por que não, novela no rádio? Não tenho dúvida nenhuma de que será um grande sucesso, fazer uma boa novela, com bons atores e tudo, não uma coisinha pobre não. Fazer como se fazia antigamente.” (PAULO GRACINDO, O RADIO NO BRASIL, 1986)



#### 1.4 ORGANIZAÇÃO DO RELATÓRIO

Os capítulos seguintes descrevem todo o processo de elaboração dos episódios 1, 2 e 4 do programa, utilizados como objeto de estudo para este relatório técnico.

Como tema do capítulo dois, tem-se a fase de pré-produção, desde as bases conceituais do projeto e as referências até sinopses do roteiro dos quadros, escolha do local, equipamentos e dias para gravação, pesquisa com música instrumental, efeitos sonoros e seleção de elenco.

O capítulo 3 reflete o estágio de produção: desenvolvimento de personagens em estúdio, direção, ensaios, gravações, efeitos sonoros de apoio, imitações, inserção de trilhas e efeitos “prontos”, improvisos, alterações de última hora no roteiro e toda uma exposição da rotina de trabalho para elaboração do material bruto.

Mixagem e edição final são o tema do capítulo 4, que explica como foram feitas a seleção e manipulação das falas, aliada a inserções de trilhas, efeitos, correções, cortes e cancelamento de quadros.

No capítulo 5, estão descritas atividades relacionadas à exibição do programa pronto na estação da rádio. Um locutor responsável anunciava e complementava o *show* com performances ao vivo e músicas.

Conclusões e considerações finais encerram o relatório no capítulo 6, avaliando o andamento do processo original e as possibilidades de futuro do programa.

É importante ressaltar que um dos quadros do primeiro episódio não recebeu permissão para integrar este projeto e só é citado para fins ilustrativos, comparativos e porque tomou parte no processo de elaboração dos programas que formam o conteúdo deste trabalho, tal qual a esquete **Tête à tête na profundidade**, omitida da transmissão original, mas também mencionada pelos mesmos motivos. Detalhes sobre esquetes vetadas ou cortadas estão expli-

citados ao longo do relatório, com destaque especial no sub-capítulo 2.1, referente aos roteiros.

A terceira edição do programa, que não integra este projeto, recebe menções de cunho comparativo e ilustrativo nos capítulos 2 e 4.

Formam o conjunto do projeto experimental os seguintes quadros dos seguintes episódios:

**Episódio I (parcial)**

1 - Quadro de abertura (duração: 7 min e 36 seg)

Tempo da transmissão original do programa gravado: 12 min e 33 seg

**Episódio II (integral)**

1 – Abertura (duração: 49 seg)

2 – Ombro Amigo (duração: 10 min e 52 seg)

3 – Odontosexo (duração: 33 seg)

4 – Deus Responde (duração: 4 min e 50 seg)

Tempo total do programa gravado: 17 min e 4 seg

**Episódio IV (integral)**

1 – Abertura (duração: 1 min e 13 seg)

2 – Mata-Rato (duração: 46 seg)

3 – Exorcistas Carinhosos (duração: 7 min e 58 seg)

4 – Professor Natale (duração: 1 min e 35 seg)

Tempo total do programa gravado: 11 min e 32 seg

Duração do projeto com os quadros válidos somados: 36 min e 12 seg

## 2 PRÉ-PRODUÇÃO

Este capítulo expõe o andamento das etapas de concepção e preparação do Hora Insana para que cada episódio fosse gravado e colocado no ar. O nascimento do projeto e as referências que determinaram seu formato definitivo são melhor explicitados nesta parte do relatório, como também o desenvolvimento do roteiro, cronograma, locação, método, material de execução e seleção de integrantes. Toda a relação previamente planejada entre elementos do *show* será aqui exposta, embora, claro, mudanças tenham sucedido durante as etapas de produção e pós-produção.

### 2.1 CRIAÇÃO

Trataremos aqui dos primeiros passos, os fundadores, as diretrizes que determinaram o perfil-base do projeto e o melhor método definido para realizá-lo.

#### 2.1.1 FUNDAÇÃO

A idéia inicial do projeto surgiu no segundo semestre de 2001 ao se retomar o curso de Rádio e TV. Integrar um programa pronto era sedutor, mas criar um próprio propiciaria trabalhar conceitos desenvolvidos com alunos de direção teatral e atores do **Centro de Artes e Expressões Sorocaba** que lá desenvolviam experimentações com dublagem .

Descobriu-se então um meio de unir, num só ofício, atividades paralelas desenvolvidas em frentes divergentes. Radialismo, literatura e dublagem aliados ao recém-adquirido conhecimento acadêmico trabalhados sobre influências culturais e aspirações criativas já existentes. Restava apenas juntar os elementos certos para colocar tudo em prática.

O segundo integrante da equipe pode também ser considerado um co-fundador. Marcello Trigo, escritor, dublador iniciante, amante da radiodifusão e dos programas, filmes e seriados que delineariam as raízes do Hora Insana, foi comunicado da proposta. Queria-se com ele estabelecer um núcleo criativo em torno do qual giraria o trabalho de atores e demais profissionais escolhidos. Mesmo sendo “segundo homem” na hierarquia recém estabelecida, sob o ponto de vista teórico, Trigo funcionaria mais como um parceiro do que como subalterno na idealização, direção, produção e roteirização do programa.

### 2.1.2 PERFIL E REFERÊNCIAS

As fontes inspiradoras do Hora Insana partem, obviamente, do imaginário histórico de seus fundadores, aficcionados por desenhos animados, seriados de aventuras, ficção, fantasia e mistério como **Guerra nas estrelas** e *Twilight Zone*, além de jogos de **RPG**. A premissa inicial do projeto era ser uma espécie de comédia *nerd* bastante sofisticada, um caldeirão contendo uma mistura caótica e explosiva de tudo o que serviu de inspiração para a realização do programa.

Tal comédia seguiria um estilo *nonsense*, profundamente inspirado em seriados como *Saturday Night Live* e o legendário *Monty Python Flying Circus*, forte fonte de inspiração do programa. Como *Monty Python*, o Hora Insana teria caráter anárquico, iconoclasta, altamente surrealista, aliando signos da indústria cultural e questões do cotidiano aos conhecimentos do ofício de comunicador, visando torná-los matéria-prima de criações insólitas, ora críticas, ora provocadoras e controversas, ora criativas e divertidas. Buscaria o absurdo, o inesperadamente chocante, a inversão e sublevação de relações de valor e sentido, instigando reflexões a primando pela inteligência transviada.

Outro ponto fundamental está na relação do elemento rádio com esta busca pela “concretização” do absurdo. A televisão “mostra”. O produto de suas falas e sons não criam por si só, um acontecimento. No rádio, qualquer trocadilho pode gerar uma virada “física” na história. Uma palavra pode se dividir em duas “coisas”. Latidos cantantes, palmas e comentários de fundo criam um cão com atitudes humanas na mente do ouvinte. Essa relação simples entre som e imaginação forma um mecanismo poderosíssimo mais ágil, prático e barato do que a TV e o cinema na criação do elemento *nonsense* surreal, da virada súbita da verdade dos personagens inerente à própria raiz da proposta. Resumindo, a escolha do rádio como veículo ideal para as pretensões artístico-ideológicas do projeto não foram levianas ou casuais. Havia uma combinação perfeita entre meios e fins que justificariam a boa fluência e aceitação obtida pelo programa, que também procuraria evitar o conhecido estilo de apelações vazias e piadinhas sexuais de duplo sentido que certos indivíduos consideram marca registrada do humor nacional. Sua utilização só seria aceita se houvesse justificativa pertinente dentro do enredo.

Recursos como claque e bordões clássicos tampouco integrariam o perfil-base do projeto, embora pudessem ser esporadicamente utilizados em algum roteiro específico, caso constituíssem parte do corpo do argumento.

Tendo a Rádio Interferência concedido meia hora semanal como tempo disponível para veiculação do programa, cogitou-se um conteúdo gravado mais longo, com vinte ou vinte e cinco minutos de extensão. Como examinado adiante, o episódio piloto contou originalmente com três esquetes que durariam, somadas, vinte e três minutos, mas um dos quadros foi cortado e readaptado ao terceiro episódio, sem que outro o substituísse, algo a ser visto no capítulo de produção. Este tempo reduzido mostrou-se eficaz na estréia do programa e decidiu-se que, salvo necessidade maior, os demais teriam um tamanho aproximado.

Naturalmente, o público alvo principal seriam os estudantes da própria universidade, não apenas pela óbvia índole de suas relações com a rádio, mas por refletirem, em proporção reduzida, certos setores sociais visados pelo programa. Pode-se, em função disso, imaginar o Hora Insana como projeto de cunho sectário, dirigido a indivíduos com gostos, “background” culturais e educacionais específicos, mas o intuito de seus gestores jamais foi este. Sabia-se que, apesar de não apelar para mecanismos de cunho “popularesco”, o programa podia ser bem recebido por diferentes setores e classes sociais, embora uma eventual rejeição dos alunos da faculdade implicasse em péssimo sinal, já que o caráter “estudantil”, “juvenil” e “ciência-humanístico” do projeto os colocava como “cobaia natural”. Se não gostassem, talvez ninguém gostasse. Felizmente, como explicitado adiante no capítulo seis, os resultados foram positivos entre os alunos e também entre os chamados “populares” que porventura acessaram o conteúdo do *show*.

Tal qual mencionado na parte introdutória, o conjunto dos blocos teria um formato fechado, ainda que se simulasse aberturas entre eles para veiculação de falsos anúncios e comerciais que eram meros quadros intermediários, também pré-produzidos. Este material deveria ser levado toda sexta-feira às duas da tarde até a sede da estação pelo fundador do programa, que se responsabilizaria por sua exibição, assumindo o papel de locutor-responsável daquele horário.

Uma vez que o piloto estreasse, não haveria previsões para o tempo em que o Hora Insana permaneceria ocupando a grade horária da rádio e nem para o número de episódios a se produzir. Imaginou-se que os primeiros programas ostentariam audiência inferior à dos sucessores, caso a iniciativa vingasse e se mantivesse por longos períodos, por isso combinou-se aproveitar melhor a natureza “gravada” do *show*. Caso não houvesse possibilidade de gerar um episódio novo em alguma das semanas em vigor, um antigo seria reprisado. Isso familiari-

zaria interessados recém obtidos com o que fora feito até então e, conseqüentemente, com a natureza da iniciativa. Mostra-se adiante como isso maximizou a obtenção do que começava a se tornar um grupo de ouvintes cativos.

Outro ponto fundamental é que, por ter sido originalmente produzido como série, uma parte da pré-produção pertenceria ao curso do projeto e teria relações profundas com eventos de produção e pós-produção inerentes a episódios anteriores, como no caso dos roteiros e da formação dos cronogramas. Cada caso será observado individualmente em seu referido sub-capítulo, onde este parágrafo será lembrado e relacionado à situação.

### 2.1.3 MÉTODO

Definido o perfil do Hora Insana, fixou-se atenções em como produzi-lo.

Precisou-se inicialmente de uma base de operações e duas opções óbvias seriam o laboratório de rádio da **Central de Produção Multimídia** e o estúdio principal de rádio, som e efeitos especiais do **Centro de Artes e Expressões Sorocaba** (CAES), em Botafogo, onde se possuía boa gama de contatos. Decidiu-se pela segunda alternativa, visto que, caso concretizada, propiciaria datas e um operador fixos, elementos de suma importância ao projeto. O laboratório do CFCH garantia ótimas instalações e equipamento, mas cada turno possuía seu operador responsável e seria difícil garantir semanalmente os mesmos dias e horários para manter o estado de coerência e continuidade necessário às gravações.

Contatou-se o diretor do CAES, o ator e arquiteto Marcos Noronha, velho conhecido de Trigo. O turno da manhã costumava ficar vago no estúdio principal daquele estabelecimento quatro dias por semana, e, em troca da oportunidade de utilizar tais aparatos sem pagar aluguel, os cursos interpretativos do CAES seriam mencionados ao vivo na estação da rádio após cada exibição do programa. Estabelecido este trato, restaria convencer um dos operado-

res regulares a encampar a proposta sem receber cachê, o que jamais foi um empecilho, e essa etapa terminara antes mesmo do estúdio estar garantido.

Ednaldo Gomes trabalhava no turno vespertino e ficou seduzido com a idéia. Chegaria quatro horas antes do usual em pelo menos dois dias de cada semana para auxiliar na gravação e edição da série.

O CAES contava então com três estúdios, sendo que apenas um deles, o principal, possuía instalações adequadas para a elaboração do projeto: Isolamento acústico básico com dois microfones *Leson SM 54* ligados a uma mesa de efeitos *Staner* e um microcomputador **K6-800** equipado com gravador de CD e o *software Samplitude* de mixagem virtual, por onde todo o trabalho de produção e edição poderia ser ministrados.

Fechada esta etapa, pensou-se nos intérpretes. A intenção inicial seria formar um time fixo, como geralmente ocorre em grupos humorísticos famosos, mas a natureza não comercial do projeto poderia comprometer a regularidade e disponibilidade dos artistas em função de outros compromissos. Criar-se-ia uma espécie de “primeiro time”, ou seja, uma lista preferencial de atores a serem convocados de acordo com a necessidade para cada programa. Se por acaso não houvesse como chamar entre estes um grupo suficientemente grande para encarnar um episódio, outros os substituiriam provisoriamente.

Para as gravações e edições, o estúdio oferecia um período de 5 horas diárias entre oito da manhã e uma da tarde nas segundas, terças, quartas e quintas. Estipulou-se que as cinco horas diárias seriam mais do que suficientes para ensaiar e gravar uma edição completa, reservando-se o dia seguinte para a mixagem e elaboração do produto final. Os episódios dois e três precisariam de um dia extra de edição.



Combinou-se que as gravações ocorreriam as terças-feiras de oito da manhã a uma da tarde e a edição na quarta, mesmo horário, deixando-se um dia livre entre a mixagem e a veiculação para o caso de qualquer imprevisto.

Sabia-se que, na prática, essas datas mudariam constantemente e que certas semanas seriam inviáveis para que um episódio sequer fosse gravado. Pensou-se na opção de se produzir mais de um “capítulo” numa mesma semana sempre que as agendas de autores e atores permitisse, mas isso nunca aconteceu. Como mencionado anteriormente, um episódio deveria ser retransmitido sempre que não se pudesse gravar um inédito. O decurso do processo produtivo exigiria mudanças nessas datas e na relação de extensão temporal dos procedimentos, como veremos no sub-capítulo de seleção de atores e nos capítulos de produção e pós-produção.

## 2.2 ROTEIRO

Esta fase do relatório contém sinopses dos roteiros dos quatro programas exibidos e reprisados nas nove semanas em que o Hora Insana esteve no ar, ainda que só três deles estejam sendo utilizados como objeto de avaliação para o trabalho (episódios 1, 2 e 4). A estreita relação existente entre o terceiro volume e o restante da série, tal qual a importância dele nas conclusões finais deste relatório, tornam vital sua menção.

Além das sinopses, seguem-se comentários sobre personagens e elementos que inspiraram cada quadro.

### 2.2.1 OBSERVAÇÕES INICIAIS

Retomando um ponto citado na página 22, sub-capítulo 2.1.2, nem todos os roteiros aqui explicitados foram produzidos antes da exibição do primeiro programa. Alguns surgi-

ram de conversas póstumas diretamente relacionadas a eventos do processo de produção e pós-produção como no caso do quadro **Papo Cabeça Chata**, idealizado originalmente para o primeiro episódio (com outro nome), cortado e reformulado para o terceiro. A relação imaginada entre cada roteiro e demais elementos a ele ligados também variaria de esquete para esquete. Em alguns casos, nenhum som ou música de fundo previamente idealizado para integrá-los seria testado antes do roteiro estar pronto. Em outros, cada relação entre falas, trilhas e efeitos precisaria de verificação prévia à medida em que o roteiro fosse confeccionado.

O caráter insólito e variante dos tipos de enredo e piada exigiria um tratamento distinto a cada idéia, sendo que algumas seriam profundamente alteradas no decorrer do processo.

O mérito criativo e funcional de um *show* como esse pode estar menos em como uma idéia surge do que em como ela é trabalhada depois de seu surgimento a ponto de se virar uma situação, estória ou piada interessante, inteligente, engraçada... inusitadamente engraçada.

A quantidade de roteiros criada para cada edição do programa, tal qual a ordem de aparição deles como quadro nem sempre coincidiu com o resultado. Os dois episódios iniciais, à exceção do corte ocorrido no último quadro do primeiro, terminaram como previsto em relação à seqüência dos blocos. Para as edições seguintes, houve uma notável evolução na flexibilidade dos autores em reformular, já no dia de gravação, a ordem e até a natureza das esquetes, o que demonstraria um rápido aprendizado e uma melhoria daquilo que em rádio costuma-se denominar “química” de elenco. Por isso, o número de roteiros levados ao estúdio no último programa foi maior do que a quantidade utilizada, visto que as decisões finais quanto a sua ordem de aparição e ensaios podiam ser tomadas em virtude das circunstâncias, ou seja, os integrantes se tornavam mais ágeis e imunes a imprevistos.

Cada episódio devia se encerrar com uma menção ao Centro de Artes e Expressões Sorocaba e os nomes de cada intérprete, geralmente acompanhados de uma brincadeira no estilo “sacanagem de bastidores”. Como as falas finais do primeiro episódio vinham atreladas a sua última esquete, ocultada já na etapa de transmissão, quando constituía a última faixa do CD gravado, seu encerramento original precisou ser suplantado ao vivo pelo locutor da cabine.

Este relatório não trabalhará em cima dos roteiros que não foram encenados, mesmo entre os que entraram em estúdio, embora eles possam ser ocasionalmente citados para fins ilustrativos.

## 2.2.2 SINOPSE E INFRA-ESTRUTURA

Aqui são feitos resumos dos roteiros idealizados para cada quadro do programa e também análises sobre suas fundamentações estruturais. As transformações e edições neles sucedidas durante a produção estão no capítulo 3.

### 2.2.2.1 EPISÓDIO I

Como já mencionado, o episódio de estréia do programa contou inicialmente com três quadros gravados, sendo que um ficou antes da transmissão por questões funcionais, e servirá aos capítulos 2, 3 e 4 do relatório. Dos quadros restantes, apenas um recebeu autorização do orientador para esta avaliação. O outro, intitulado **565 – Cascadura bangú**, será mencionado apenas para fins ilustrativos e comparativos.

Todos os roteiros do primeiro programa foram elaborados individualmente e depois rediscutidos em dupla com Marcello Trigo para elaborar pontos de inserção de trilha, pequenas modificações e escolha de “background”.

### 2.2.2.1.1 QUADRO DE ABERTURA

“A radio interferência orgulhosamente apresenta... HORA INSANA, que na verdade são só 30 minutos. Tudo do pior que já se escutou na história do rádio brasileiro feito por gente que, além de não entender “xongas” de rádio, ainda por cima é miserável. Por isso, ouvinte, não espere por nada inteligente e nem por efeitos sonoros de qualidade, porque só tivemos dinheiro para a fita e um vale-transporte. (...) (HORA INSANA, 2001)”

AUTOR: Luiz Mendes Junior

PERSONAGENS: Narrador-apresentador, Diretor, Assistente, Cão e “Próximo candidato”

SINOPSE: Um narrador abre o programa fazendo anúncios depreciativos sobre as atrações vindouras e o perfil do *show*, mas é interrompido pelo diretor, que reprova sua performance e clama pelo próximo aspirante a apresentador. Este narrador implora por uma nova oportunidade, mas é preterido pelo “próximo candidato”, que, sem sequer ser testado, vê-se preterido por um cão, remanescente derradeiro da fila de aspirantes. O cão, que não chega a falar, interage quase humanamente com o diretor, que então lhe concede um teste de talento após este “responder” um questionário e atacar seu assistente. O diretor ignora este fato e aplaude enquanto o cão canta em uivos, dança e “bate palmas”, delineando o ponto alto do quadro. Ele é aprovado e passa a anunciar o *show*, recebendo traduções póstumas do narrador preterido, que acaba mordido ao fim da “esquete”.

ANÁLISE; Este é o único quadro do episódio inaugural válido para o trabalho. Sua concepção foi inspirada no trailer do filme **Monty Python e o cálice sagrado**, em que um narrador é bruscamente interrompido pelo diretor enquanto anunciava o conteúdo do longa, apresentado no final por um japonês.

Para abrir a estréia, era importante uma esquete que sintetizasse, tanto na forma como no conteúdo das falas, a composição teatral, absurdística, não linear e “improvisatória” do *show*. De cara, o apresentador anuncia um programa “ruim”, feito nas coxas, “gravado numa fita”, pois, àquele momento, enquanto seus ouvintes seriam “obrigados” a desfrutar sua voz “maravilhosamente entediante”, ele estaria “batendo uma pelada” no aterro do flamengo.

Este tom zombeteiro e achincalhado denota uma espécie de cartão de visita imediato, que deveria vir acompanhado de uma trilha comicamente vibrante. Tal trilha seria então interrompida, gerando um primeiro impacto no ouvinte, que então percebe uma quebra na “quarta parede”. O que antes era uma coisa, virava outra, era tudo um teste, e o apresentador se torna um personagem interpelado por outros que rejeitam sua performance como se aquilo formasse os bastidores do *show*. Sua entonação muda e também sua relação com as palavras que enunciara quando enfim revela suas pretensões, até então, partilhadas pelo próprio programa: passar um tom pseudo-metalingüístico de “improviso”. Quebras de situação revelando um contexto novo, como no caso deste roteiro, constituem um mecanismo de superposição de cenas comum em comédias *nonsense*, tal qual o elemento paradoxal, presente, por exemplo, numa fala do diretor, quando este rejeita um “próximo candidato” logo após conclamá-lo.

Este primeiro quadro foi pensado como instrumento de impacto positivo, alegre, por assim dizer, mesmo que ocasionalmente mórbido, e com constantes quebras de atmosfera, sempre num clima “brincalhão” e às vezes infantil. Mais estranho do que perceber o diretor preterir um homem a um cão é ver este animal assumindo uma postura de latidos e uivos quase humanos enquanto responde a um questionário. O cão da história constitui o típico personagem cativante de uma comédia, uma espécie de versão Hora Insana do *Snoopy*, bem saltitante e seqüelado.

Pode-se definir este enredo como um roteiro semi-aberto, com poucas piadas de tom restritivo. Algo que atores tendem a apreciar, já que podem viajar neles sem tanto receio de “perder o tom da piada”, e também criar piadas novas onde elas não existem. A essência festiva e livre da esquete pedia um roteiro neste tom, menos ácido e perverso, mais jovial e festivo, ainda que num clima sacana.

Outro elemento a se observar é que apesar do tom predominantemente descompromissado, este roteiro faz uma crítica velada à falta de critério ou a critérios dúbios e perniciosos de muitos produtores de elenco da televisão.

#### 2.2.2.1.2 565 / CASCADURA – BANGÚ

“Nossas indústrias trabalharam anos a fio na busca do ideal de diversão completa e barata para o homem comum. Vem aí o Centro recreativo móvel “565 cascadura-bangu”. Emoção a flor da pele na companhia de indivíduos mal-cheirosos e mal-encarados que podem se invocar com você a qualquer momento, propiciando horas de pura adrenalina.” (HORA INSANA, 2001)

AUTOR: Luiz Mendes Junior

PERSONAGENS: Um locutor e quatro passageiros de ônibus

SINOPSE: O quadro faz uma paródia de comerciais radiofônicos e televisivos sobre produtos “milagrosos” estilo **Meias Vivarina** e **AB Shaper**, oferecendo as atrações de um centro recreativo móvel para o homem comum, que na verdade é um típico ônibus de subúrbio. No comercial, o coletivo é tratado como um mini parque-temático onde experiências incomodas de passageiros reais são tratadas como atrações de lazer e emoções fortes. Trata-se de uma visão ironicamente crítica – ainda que com doses de sadismo – à dureza e aos riscos que correm o cidadão comum quando adentra um coletivo ou quando cai nas mãos de policiais.

ANÁLISE: Este é, sem dúvida, um dos quadros mais controversos do *show*, até porque toca em assuntos delicados de modo não muito lisonjeiro. O roteiro é baseado em experiências pessoais e tem por fim ironizar o descaso de então para com os passageiros que pagam e se utilizam do coletivo de modo civilizado e precisam lidar com situações incômodas ou arriscadas porque o poder público ou as empresas não lidavam com o problema de forma efetiva. As mudanças subseqüentes elaboradas nos coletivos de 2001 para cá, como a alteração da ordem de entrada e saída das portas, tal qual o advento de cartões eletrônicos, mudaram decisivamente este cenário para melhor.

Ainda que evidencie uma crítica, o roteiro também deixa margens para que seja interpretado como gerador de idéias preconceituosas, pois este lado crítico nem sempre aparece muito claramente, sendo explicitado com ar de desdém para com o objeto supostamente criticado, descaracterizando assim sua intenção inicial. Em função disso, o orientador considerou sensato não incluir este quadro na avaliação, até porque se trata de uma esquete diminuta na relação com o resto do trabalho.

Sua menção corrente denota apenas da necessidade de expor certos mecanismos que seriam reutilizados no quarto programa, na esquete **Mata-Rato**, outra sátira de comerciais e práticas pessoais perniciosas.

**565** segue linhas opostas ao quadro de abertura e sua colocação depois dele visa justamente criar uma espécie de contraponto auditivo para a experiência vivenciada no primeiro. É ácido, cínico, crítico e de impacto negativo, mordaz. Lingüisticamente, sugere piadas metodicamente determinadas que obrigam o ator ou locutor a caminhar numa trilha tênue com pouco espaço para desvios sem arriscar a funcionalidade do roteiro. Trata-se mais de uma sucessão de tiradas do que de uma estória engraçada e um dos erros cometidos pelo roteirista foi não dosar na quantidade destas piadas, que sozinhas funcionariam bem, mas juntas criaram

um clima de declínio cômico do quadro a partir de sua metade. Mecanicamente falando, ele teria mais consistência humorística se possuísse menos piadas, e esta experiência foi útil no balanceamento da química de outro esquete com características parecidas, porém mais simples e mais eficientes intitulado **Mata-Rato**.

#### 2.2.2.1.3 TÊTE À TÊTE NA PROFUNDIDADE

“Gente! Se nós não fizermos uma revolução comunicativa e tecnológica já, nossos aparelhos farão. Ou já se esqueceram do grande levante das máquinas de escrever de Buenos Aires... e do ataque repentino dos discos de vinil em Amsterdam que matou tanta gente? Quantas outras catástrofes teremos de esperar para que alguém tome uma atitude sensata?” (HORA INSANA, 2001)

AUTOR: Luiz Mendes Junior

PERSONAGENS: Maria Azevedo, Jujuca Ribeiro, Assistente, Cara do canto, Alfredo Bonatti,

SINOPSE: Um debate entre especialistas da história do rádio brasileiro com nomes estranhos e opiniões um pouco distorcidas acerca de questões inerentes a este meio de comunicação, mediados por uma apresentadora. O quadro segue perfis típicos de discussão *nonsense*, onde rádios e aparelhos eletrônicos são tratados como seres humanos, e também frases e palavras são (mal) interpretadas ao pé da letra, gerando diálogos inusitados e surreais.

ANÁLISE: Uma das intenções originais desta esquete era a de criar um debate radiofônico absurdo em tom de total seriedade, onde a questão do “descontrole” inerente à natureza do *show* apareceria em tom predominantemente implícito, com alguns espaços para delírios mais a florados e imitações de animais no estúdio. Em certos pontos das inocentes piadas sobre rádios carentes ou revoltados, há pequenas críticas à apatia de alguns gestores deste meio de comunicação, que não aproveitam mais plenamente seus infinitos recursos, pelas razões já explicitadas no capítulo introdutório. Se no quadro de abertura o foco estava em gerar



situações esdrúxulas, aqui, o alvo maior seriam os diálogos, que formariam uma espécie de meio-termo entre o surrealismo periclitante da primeira estória e a acidez mordaz da segunda. O nome **Tête à tête na profundidade** sugere um debate intelectual de altíssimo gabarito entre entendidos, que aos poucos se revelam verdadeiros lunáticos para desespero da apresentadora, aqui encarnando o elemento “escada” ao redor do qual girará toda a insanidade dos participantes. O roteiro é inspirado em debates sérios estilo **Roda Viva** onde temas são discutidos com extrema profundidade, gerando o clima compenetrado com o qual a “esquete” brinca enquanto procura reproduzir e contrabalançar com tiradas “despropositadamente” sagazes. Este tom de piada “séria” com diálogos longos repletos de trocadilhos e elocubrações absurdas implicam uma mudança de rumo perigosa, que, se bem manipulada, pode enriquecer o *show*, tornado-o flexível e eclético, mas, se mal dosada, gera instantes de marasmo que podem cortar o interesse do ouvinte. Nos capítulos seguintes explicaremos porque este quadro não foi ao ar. Seu roteiro seria reformulado para a criação da esquete **Papo cabeça chata**, veiculada no terceiro programa.

#### 2.2.2.2 EPISODIO II

Diferentemente da estréia, esta edição do Hora Insana consta integralmente no trabalho, sendo formada pelos quadros **Ombro amigo**, **Odontodexo** e **Deus Responde**.

Seus roteiros foram idealizados nos dias seguintes à estréia do programa na rádio, discutidos em grupo com Marcello Trigo e Reinaldo Pinho, recebendo tratamentos iniciais individuais e um novo tratamento em conjunto, para testar a inserção das trilhas e a colocação de efeitos.

Desde o início, procurou-se estabelecer diferenças em relação ao primeiro programa. A linha anárquica e iconoclasta se manteria, mas em tons diferentes que evocariam refe-

rências mais claras, evidenciando uma natureza aberta do projeto que permitia utilizar suas matrizes filosóficas para diferentes fins, como o sujeito que pega o *engine* do jogo ***Half Life*** para criar ***Counter Strike*** enquanto outro gera ***DOD*** utilizando a mesma matéria-prima.

#### 2.2.2.2.1 ABERTURA

“Teremos um quarto de hora para entretê-lo, abastecê-lo, satisfazê-lo, desmagnetizá-lo, desacelerar suas partículas e enviá-lo numa viagem para além do melhor e do pior do rádio brasileiro” (HORA INSANA, 2001)

AUTORES: Luiz Mendes Junior e Marcello Trigo

PERSONAGEM: Um narrador

SINPOPSE: Entrada do segundo programa, insinuando o início de uma viagem inter-estelar à terra do desconhecido, do absurdo, do surreal. O roteiro faz uma série de associações de palavras, até chegar ao fundamento-mor dessas associações, o inconsciente, representando então pela figura do pintor *Salvador Dali*, suas pizzas e relógios. Diferentemente da abertura anterior, esta segue um tom de cruzeiro, como a ***enterprize*** de ***Star Trek***, prestes a entrar em **hiperespaço**, ou seja, nos próximos quadros que se seguiriam, sendo o ouvinte o passageiro.

ANÁLISE: Esta entrada procuraria estabelecer o que seria uma espécie de mote principal de todos os episódios, usando a abertura anterior como base, mas redirecionado-a para o clima menos periclitante que se procuraria seguir nos primeiros dois terços desta edição. A palavra “pior” foi trocada por “melhor e pior” em alusão ao paradoxo do projeto, onde sacadas inteligentes dividiriam espaço com o besteirol. A viagem aqui proposta com trocadilhos baseados na série *Star Trek* sugere um programa que começará mais intimista, intelectual,

com ares de ficção científica dentro do surrealismo costumeiro, desta vez encarnado sob uma nova faceta **Além da imaginação**.

#### 2.2.2.2.2 O OMBRO AMIGO

“- Meu Deus, um ombro falante! Temos uma aberração aqui!  
- Pare o carro! Pare o carro!” (HORA INSANA, 2001)

AUTORES: Luiz Mendes Junior e Marcello Trigo

PERSONAGENS: Abelardo, Ombro, Narrador 1, Narrador 2, Para-médico 1, Para-médico 2, Vizinho.

SINOPSE: Um acidente numa usina nuclear gera consequências terríveis em um de seus funcionários. Abelardo, sobrevivente da catástrofe, logo descobre que seu ombro adquiriu uma boca e o poder da fala. Desde então vive o desespero de dividir seu corpo com uma presença rude, desbocada e vingativa. Abelardo tenta suicidar-se pulando de seu apartamento, mas é salvo por para-médicos, que logo se assustam ao descobrir seu ombro falante, ainda na ambulância. Tendo estado a ponto de morrer, Abelardo passa a ver seu ombro como uma presença amiga e perde o asco que tinha por ele. Os dois “partem” rumo a uma longa amizade ao som de *Time goes by*.

ANÁLISE: **O Ombro amigo** funcionaria como tema inaugural do que seria um primeiro quadro “temático” do programa previsto para se repetir em outros episódios.

**Histórias Verídicas Verdadeiras** nasceu inspirado numa relação entre radiojornalismo, sensacionalismo e fantasia evocada por Orson Welles nos anos trinta quando este coalhou o país ao simular o que seria uma cobertura ao vivo de uma invasão alienígena, expondo a fragilidade do público para com a “veracidade jornalística dos fatos”. Deste trinômio, fundou-se uma versão **Hora Insana** de *Twilight Zone*, destinada a contar “causos” reais de

natureza bizarra, intrigante e chocante. **O ombro amigo** retoma uma era em que a ficção-científica namorava o mistério, o suspense e o insólito, como em *The Outer Space*, e também chama à pauta um pouco do cinema clássico, elaborando sua visão insana das antigas séries radiofônicas que tanto sucesso fizeram nos E.U.A, no Brasil, e que ainda podem ser revividas.

Sua narrativa linear cria um pequeno filme sonoro repleto de referências, com seqüências de ação e drama, desembocando numa alusão à cena final de Casablanca, quando Rick e o capitão Louis Renault caminham de costas para o espectador, rumo à névoa e o protagonista enuncia que aquele é o início de uma bela amizade.

#### 2.2.2.2.3 ODONTOSEXO

“Vamo parar com essa sacanagem na minha boca!” (HORA INSANA, 2001)

AUTOR: Luiz Mendes Junior e Reinaldo Pinho

PERSONAGENS: Apresentador, Obturador, Sugador de Saliva, Paciente

SINOPSE: Um apresentador anuncia a grande descoberta realizada pela produção do programa: o raro acasalamento entre um sugador de saliva e um obturador. Seguem-se sons dos dois instrumentos transando torridamente, até que estes são interrompidos por um paciente, que os manda “parar com essa sacanagem na minha boca”.

ANÁLISE: Aparentemente, este é um dos quadros mais simples do *show*, que, no entanto, só poderia ser realizado pelos recursos de sobreposição de trilhas do *Samplitude*, visto que as imitações dos dois objetos seriam realizadas pelo mesmo ator. A idéia desta performance como roteiro nasce do que seria uma descoberta científica escabrosa do tipo que só o Hora Insana poderia realizar, um **National Geographic Além da Imaginação**. Reinaldo Pinho sugeriu a fala que encerra o quadro dias antes de sua produção. Outra alternativa cogitada

seria usar esta esquete como propaganda para o *show*, entregando um CD com ela a outros programadores da Rádio Interferência.

Sua colocação entre os quadros **Ombro Amigo** e **Deus Responde** visava criar uma quebra no clima denso da estória anterior, descansando a atenção do ouvinte e preparando-o para o enredo final. Quadros longos e densos que demandam certa dose de concentração para acompanhar, justamente por contarem com muitos componentes cênicos e elementos sutis de interpretação, precisam de um contraponto leve, mais chamativo e deglutível, e, de preferência, curto para a esquete seguinte, ou há o risco do ouvinte se sentir entendiado.

#### 2.2.2.2.4 DEUS RESPONDE

“- Alô! Deus! Mate minha curiosidade! Existe algum tipo de vida inteligente fora da terra!  
- Sim! Eu! Próxima ligação!” (HORA INSANA, 2001)

AUTORES: Luiz Mendes Junior e Marcello Trigo

PERSONAGENS: Deus, Apresentador e “ouvintes”

SINOPSE: A esquete simula o que seria um programa interativo de rádio onde Deus “em pessoa” atenderia telefonemas dos ouvintes que teriam o direito a fazer uma única pergunta sobre qualquer assunto, mas nenhum deles conta com o “divinamente mórbido” senso de humor do “Todo Poderoso”.

ANÁLISE: Eis outra idéia com altos potenciais para controvérsia, **Deus responde** nasceu inspirado em programas religiosos do rádio e da TV no estilo **Fala que eu te escuto** onde pastores dão conselhos a populares sobre assuntos pessoais. A inspiração, na verdade, geraria dois quadros distintos, sendo o outro intitulado **Tempo de despertar para o suicídio**, que sequer chegou a sair do rascunho. **Deus responde** é na verdade um filho híbrido de **Fala**

**que eu te escuto** com uma idéia do que seria um *show* onde respostas para as maiores curiosidades da humanidade seriam concedidas, mas de modo inesperado e sacana.

O **Deus responde** fictício objetivaria elucidar grandes dúvidas que assolam nosso tempo, criando uma espécie de mecanismo de transferência que coloca o ouvinte real no lugar do falso que está ligando para a rádio. Certas dúvidas são individuais, que qualquer um poderia ter sobre a própria vida. Outras integram um grupo de perguntas que todos gostariam de fazer a Deus, como “Quem matou JFK?”, mas Deus sabe sair pela tangente e deixar seus ouvintes com as calças na mão sem fugir à indagação elaborada, como um Gênio da Lâmpada que toma o pedido de seu amo ao pé da letra, surpreendendo-o.

A controvérsia potencial do programa parte de sua própria premissa, afinal, este Deus é um personagem com características humanas nem sempre louváveis aos olhos de um Deus puro, mas a aceitação, mesmo por parte do público ligado à religião, seria predominantemente positiva.

Existe, claro, uma crítica implícita e às vezes escancarada à relação subserviente dos fiéis para com os pastores nos programas que inspiraram este quadro, onde o pastor, de certo modo, assume também um papel de dono da verdade divina.

### 2.2.2.3 EPISÓDIO III

O terceiro episódio da série não consta como elemento deste trabalho, por isso faremos só uma breve sinopse dos seus quadros.

#### 2.2.2.3.1 QUADRO DE ABERTURA

AUTOR: Marcello Trigo

PERSONAGENS: Narrador 1 e Narrador 2

SINOPSE: Um locutor faz a tradução simultânea de uma canção e, aos poucos, esta tradução se torna uma paródia fonética das expressões usadas em inglês, que termina numa discussão com outro locutor.

#### 2.2.2.3.2 PAPO CABEÇA CHATA

“- Seu desgraçado! Você matou o Batman!  
 - E salvei a sua vida!  
 - Dane-se minha vida! Você matou o Batman!  
 - O morcegão ia te arrebentar, cara!  
 - E daí? Quer honra maior do que ser esquartejado pelo Batman?  
 - Calma! Ainda resta o Robin!  
 - O Robin é gay!” (HORA INSANA, 2001)

AUTORES: Luiz Mendes Junior e Marcello Trigo

PERSONAGENS: Maurício Almeida Prado, Jujuca Ribeiro, Alfredo Bonatti, assistente, Viviane Verdeswebbell e “cara do canto”

SINOPSE: Este quadro é uma reformulação do **Tête à tête na profundidade**, onde a apresentadora Maria Azevedo é trocada por um homem que, inicialmente, seria só outra “escada” para as demais performances, mas assume nova identidade em função de uma sugestão efetuada durante as gravações. O estilo compenetrado de sua “esquete-mãe” é trocado por sucessões de gags e tiradas rápidas que transformam o que deveria ser um debate numa verdadeira zona de guerra com direito à porradaria entre Batman e Giraya dentro do estúdio e uma ressurreição do homem-morcego que é então visto como Jesus Cristo. O nome **Papo Cabeça Chata** advém inicialmente do que deveria se iniciar como um programa intelectualmente marcante, mas ganha outra conotação quando o ator Reinaldo Pinho sugere que o apresentador seja nordestino e passe a se chamar Raimundo em vez de Maurício.

#### 2.2.2.4 EPISÓDIO IV

O último dos episódios transmitidos do Hora Insana deveria contar com dois quadros a mais que sequer foram gravado em função do limite de tempo disponível em estúdio e da própria duração do programa. Alterações significativas seriam feitas nos roteiros originais durante as gravações.

##### 2.2.2.4.1 ABERTURA

“Prezado fã. Você está prestes a ouvir mais uma edição do Hora Insana. Sua missão, caso decida aceitá-la, será agüentar este besteiro do princípio ao fim. Boa sorte!”

AUTORES: Luiz Mendes Junior e Marcello Trigo

PERSONAGENS: Dois narradores

SINOPSE: Um narrador anuncia a entrada do programa, dirigindo-se ao fã como se ele estivesse prestes a enfrentar uma missão impossível. Segue-se outro locutor convocando um a um os elementos que formariam a fórmula do Hora Insana.

ANÁLISE: Seguindo a linha do segundo episódio, a abertura propõe uma estratégia de alusão a uma série conhecida para ilustrar as características-chave do programa e climatizar o ouvinte para a aventura sonora que se seguirá. O tema de entrada é **Missão Impossível**, e enquanto o primeiro narrador age como o agente que envia ao fã sua próxima missão, o segundo encarna uma mistura de instrutor e anunciante, “repassando” os dados do campo de trabalho antes que seus agentes neles possam ingressar. O desfecho do quadro sucederia de modo não previsto no roteiro original, com a entrada de um personagem já conhecido de outro episódio.



#### 2.2.2.4.2 MATA-RATO

“Ofertas de cair o queixo, e os dentes, os pelos, as unhas, e o corpo inteiro.. você só encontra nos supermercados MATA RATO! Para que morrer magrinho e desnutrido se você pode ir para o céu de barriga cheia e com uma aparência saudável? (HORA INSANA, 2001.)”

AUTOR: Luiz Mendes Junior

PERSONAGEM: Anunciante.

SINOPSE: Rápido comercial de um supermercado que vende produtos estragados, promovendo a “morte saciada” em detrimento de uma vida esfomeada.

ANÁLISE: Este quadro parodia de forma mórbida os anúncios de promoções de supermercados, utilizando-se de fatos verídicos como matéria-prima para a criação do elemento satírico, já que vender produtos fora da validade por preços inferiores é uma prática existente no mundo real. Estruturalmente, **Mata-Rato** segue uma linha similar a **565/ Cascadura-Bangú**, com tiradas de alto impacto sobrepostas em cascata, neste caso, a serem enunciadas de modo esbaforido.

O erro cometido em **565** não seria repetido desta vez, e por isso algumas das piadas foram cortadas antes mesmo da gravação para evitar perdas de fluência e impacto cômico. A esquete ficou curta, rápida e eficaz, podendo inclusive ser usada como propaganda do programa, já que denotava bem seu espírito humorístico distorcido e vibrante.

#### 2.2.2.4.3 EXORCISTAS CARINHOSOS

“- Me dê o baralho!  
- O que você vai fazer?  
- Vou tentar uns truques de mágica. Os demônios adoram!” (HORA INSANA, 2001)

AUTORES: Luiz Mendes Junior e Marcello Trigo

PEROSNAGENS: Padre Karras, Padre Thomas, Reagan McNeal, mãe, demônio, anunciante.

SINOPSE: As organizações “ninguém inventou o nome” oferecem os serviços de exorcistas que trabalham de forma diferente da usual, tratando o demônio possuidor com carinho”.

OBSERVAÇÕES: Este quadro denota um desejo de alternância para com a esquete anterior. Se Mata-Rato desferiu um golpe direto, contínuo e alardeado no ouvinte, o típico lado “epilético” do programa, sua esquete subsequente funcionaria como um filme após os trailers que antecedem sua abertura. A audiência se deixa paulatinamente sorver pelo novo clima, mesmo sabendo estar diante de uma comédia. O momento e a intensidade da “sacana-gem” constituem uma dúvida que vai sendo ignorada à medida que personagens de **O Exorcista** conquistam sua faixa de concentração. Chegado o ápice da sequência, seus ouvidos estão no ponto ideal para que a quarta parede caia e revele de modo harmonioso a natureza esdrúxula do quadro. Deste estágio em diante, a paródia está clara, seu efeito estabelecido, e o quadro segue seu novo curso sem perder a eficácia adquirida. Como em muitos dos enredos *nonsense*, este “script” parte da premissa básica de integrar opostos aparentemente incompatíveis (exorcismo e amor) para gerar um terceiro elemento (exorcistas carinhosos), o tal **binômio fantástico** de Rodari.

#### 2.2.2.4.4 PROFESSOR NATALE

“Hoje você vai saber a diferença entre “homogêneo” e “heterogêneo”. Vou dar um exemplo. Albert Einstein era “heterogêneo”, um gênio que gostava de mulheres. Já Oscar Wilde, era “homogêneo”. (HORA INSANA, 2001)

AUTORES: Luiz Mendes Junior e Marcello Trigo

SINOPSE: Uma pequena paródia das micro-aulas de português do professor Pascoale espalhadas pela mídia. Deste vez, seu irmão, o professor Natale (alusão ao natal, já que Pascoale lembra páscoa) explica expressões idiomáticas da língua de modo deveras inusitado.

ANÁLISES: Roteiro simples, fundamentado na idéia de criar um quadro fixo para vários programas. Palavras comuns ou incomuns receberiam novos significados, geralmente oriundos de uma nova interpretação de seus componentes estruturais.

## 2.3 SONOPLASTIA

Eis uma parte delicadíssima e extremamente importante para o sucesso do projeto. Seus roteiros podiam conter suas raízes, mas fazer a magia acontecer dependeria da competência dos autores em escolher, trabalhar e dosar os elementos sonoros que concretizariam, sustentariam ou complementariam (muitas vezes gerando incríveis paradoxos) as intenções originais do *script*.

Não havia um profissional específico para a escolha das trilhas e efeitos, efetuadas a três, com participação de Ednaldo Gomes e Marcello Trigo.

Veremos abaixo alguns critérios e motivações para as opções que se seguiriam.

### 2.3.1 EFEITOS

Em radioteatro, “espaços vazios” podem ser um pecado mortal, caso estes não constituam parte da “sonoridade” pedida no momento em que aparecem, pois não há imagens para complementar um silêncio despropositado. A inteligibilidade e o nível de apreciação do ouvinte na relação com o que se pretende transmitir depende vitalmente dessas escolhas. Um som de tiro ou de porta pode ser um personagem situacional, e sua ação, uma fala de grande peso. Efeitos sustentam, contradizem ou simplesmente **são** os contextos nos quais se inserem.

O acervo de efeitos sonoros do Centro de Artes e Expressões Sorocaba mostrar-se-ia extremamente útil, principalmente na criação de quadros mais complexos como **O ombro amigo**. No entanto, outra vertente seria muito explorada na confecção destes personagens excepcionais: os efeitos de “improviso”, que foram constantes mesmo nas esquetes que mais exigiriam efeitos “prontos”.

O ponto fundamental da questão é que sons e filtros de voz deveriam sempre trabalhar para a proposta do projeto e para a versatilidade individual dos atores, e não o contrário. Um excesso de refinamento poderia aniquilar a fluência orgânica de alguns *scripts*, como o quadro de abertura do primeiro programa, que contou integralmente com efeitos criados pelos próprios atores.

Filtros chegaram a ser cogitados para a esquete **Deus Responde** e talvez fossem usados caso Reinaldo Pimenta ou Marcus Pretti não pudessem atuar naquele dia, mas seus recursos vocais seriam mais eficazes na elaboração do perfil do personagem, que era mais “humano” do que “divino”.

**O ombro amigo** exigiria o maior número de efeitos prontos, mas também contaria com muitos ruídos elaborados por atores. O vento do alto do prédio de onde Abelardo quer saltar foi obtido pela superposição de sons elaborados por um integrante. Os intérpretes, aliás, merecem menção honrosa no quesito em questão, visto que conseguiram conceder a alguns efeitos de improviso ares verdadeiramente dramáticos.

Tais recursos oferecem possibilidades criativas nem sempre viáveis com efeitos prontos, além de enfatizar o elemento delirante do programa. Muitos destes sons foram inclusive obtidos de formas bastante banais, como um estalar de dedos para acender o interruptor ou batidas no chão para simular passos. Desde o começo, sabia-se que mesclar efeitos prontos

com “criados” manteria a fluência orgânica do *show*, evitando que ele se formalizasse demais, além de propiciar à sonoplastia uma participação tão insana quanto a dos personagens falados.

Filtros também foram cogitados para o personagem **Demônio**, de exorcistas carinhosos, mas preferiu-se, já em estúdio, seguir a mesma premissa de **Deus Responde**, visto que um diabo convincente havia sido composto sem recursos eletrônicos.

Entre os efeitos prontos que exerceriam papel importante, podemos citar a ambulância e o “fritar” de pneus de **Ombro Amigo**, o pequeno telefone de **Deus Responde** ou os tiros que funcionariam como personagem de impacto no terceiro programa, fora deste relatório.

Claro que sons de improviso nem sempre advêm de uma escolha. A estranha descarga de **Ombro Amigo**, por exemplo, surgiu de uma necessidade, como o som do varal, mas todos funcionaram muito bem.

Um dos grandes segredos para a fluência deste projeto foi justamente saber unir sofisticação com simplicidade na dosagem requerida por sua essência.

Voltaremos a mencionar efeitos sonoros nos capítulos 3 e 4.

### 2.3.2 TRILHAS SONORAS

Os acervos particulares de Edinaldo Gomes e Marcello Trigo, tal qual as longas conversas e testes para determinação de como, onde e que trilha deveria integrar um referido roteiro ou uma passagem de quadros, constituem possivelmente a faceta mais delicada e vital para a sustentação dos demais elementos do projeto. O Hora Insana funciona como uma serenata falada e tocada, onde o que é dito e o ouvido funde-se num ente indivisível, e o resultado dessa interação gera uma mensagem final composta por elos sucessivos de uma sinfonia aparentemente caótica, mas muito bem pensada na correlação entre suas partes.

A música é um personagem capital, onisciente, múltiplo, correlacionado a todos os componentes da trama proposta. Se um roteiro diz algo e a música contradiz, ou remete a uma terceira alusão, tudo isso junto foi a intenção do quadro.

Claro que nem sempre os resultados seriam aqueles pretendidos. Surpresas boas e ruins aguardavam os autores nas etapas de execução e mixagem.

Nesta parte do relatório, correlacionaremos trilhas previamente escolhidas com seus referidos quadros em cada episódio.

### 2.3.2.1 EPISÓDIO I

#### QUADRO DE ABERTURA

**YAKETY SAX** (James Rich) – Trilha muito utilizada para ilustrar situações hilárias, principalmente perseguições, e ficou conhecida através de uma série chamada ***The Benny Hill Show***. Esta música foi escolhida como tema do quadro de abertura, e, conseqüentemente, do episódio, após testes elaborados já com o roteiro finalizado, quando este foi testado junto a diferentes tipos de músicas e também sem música.

**Yaketi Sax** passa um tom descompromissadamente alegre, positivo, pateta, de tudo indo pelos ares, tortas voando e uma falta de controle hilariante condizente com a intenção inicial do roteiro, que acentuaria a vibração dos primeiros instantes a ponto de intensificar o contraste ocorrido na virada da esquete, quando o apresentador é interrompido e a música pára.

**TEMA DE PSYCHO** (Bernard Hermann) – Não houve experiências para a escolha desta música na posição em que ela é inserida para denotar um “suspense” inerente à decisão do personagem “diretor” em manter o locutor ou chamar o cachorro. Pensar-se-ia na trilha

ainda durante a elaboração do roteiro e só restava torcer para que integrasse os acervos de Trigo e Ednaldo.

A música *Hitchie*, de Bernard Hermann, não estava prevista para entrar no quadro e sua sugestão ocorreria durante a gravação, por isso ela será citada apenas no capítulo 3.

#### 2.3.2.2 EPISÓDIO II

Diferentemente da edição de estréia, todas as trilhas a serem incluídas neste episódio estavam previamente selecionadas, sendo que quatro delas foram testadas nas fases finais de elaboração dos *scripts* pelos próprios roteiristas para que se pudessem começar e terminar em sincronia com as falas que as acompanhavam.

##### 2.3.2.2.1 QUADRO DE ABERTURA

TEMA DE *STAR TREK* (Jerry Goldsmith) – Não houve “concorrência” para a escolha desta trilha, por razões claras na própria intenção do roteiro, já explicitadas na página 33. O único desafio foi manipular as falas para que coincidissem com a entrada e saída do trecho inicialmente proposto.

##### 2.3.2.2.2 OMBRO AMIGO

TEMA DE *TWILIGHT ZONE* (Marius Constant) – Música escolhida em função da proposta temática de **Histórias verídicas verdadeiras** já mencionada na página 34 deste trabalho. A rede de associações naturalmente evocada por esta trilha – de um seriado bastante conhecido no Brasil – aliado à própria natureza “sobrenatural” passada pela canção, dita o clima pretendido pelo roteiro até que a história do Ombro Amigo se inicie.

*WHERE IS EVERYBODY* (Bernard Hermann) – Música-tema do primeiro episódio de *Além da Imaginação* na série antiga, prevista para entrar durante a narração inicial da história do Ombro Amigo. Objetivou-se inicialmente esta escolha, mas Trigo convenceu seus colegas a aceitá-la. Precisava-se de uma trilha que passasse tensão e um certo senso de urgência.

*AS TIME GOES BY* (Herman Hupfeld) – A colocação desta música ocorre em função do desfecho pretendido pelo roteiro e o paradoxo cômico criado por ele na relação com o clima do início e meio da história. **Histórias Verídicas Verdadeiras** termina como um filme romântico na voz do mesmo narrador que anunciara tal esquete no estilo sinistro de *Twilight Zone*. Esta virada gradativa na alusão sensorial da trama, enriquecida com uma rede de associações culturais conhecidas por muitos (*Além da Imaginação* – *Casablanca*) geram uma divertida sucessão de signos não-equivalentes na cabeça do ouvinte, condizente com a intenção dos autores.

#### 2.3.2.2.3 DEUS RESPONDE

*HALLELUJAH* (George F. Händell) – Inicialmente, este tema só tocaria na apresentação e encerramento do quadro, por motivos óbvios e também pela relação hilária que estabelece para com o absurdo enunciado pelo apresentador. A música sugere sacralidade e sua aura religiosa é universalmente aceita como símbolo-mor do cristianismo. Veremos no capítulo 4 como ela acabou compondo toda a extensão de esquete em intensidades distintas e por múltiplas razões.



### 2.3.2.3 EPISÓDIO IV

#### 2.3.2.3.1 QUADRO DE ABERTURA

TEMA DE *MISSION IMPOSSIBLE* (versão de Danny Elfman) – O tema deste filme tem profundas relações com as pretensões originais do roteiro explicitadas na página 39. Na verdade, há toda uma relação premeditada entre passagens específicas da música e determinadas falas, quando as características programáticas são invocadas pelo “narrador instrutor”. A versão de Danny Elfman carrega uma agilidade e uma cadência *high tech* mais condizente com as pretensões do quadro do que sua versão antecessora.

#### 2.3.2.3.2 EXORCISTAS CARINHOSOS

*FRIGHTENED SAM* – Na ausência de uma música-tema original do filme *Exorcista*, evocado pelo quadro, precisou-se de outra que pelo menos passasse o clima de tensão e suspense que a sequência pedia. Esta composição do filme **Cabo do Medo** preenchia bem os requisitos, direcionando os sentidos do ouvinte para uma frequência que o colocaria “no ponto” para a grande virada da esquete.

TEMA DE *STAGECOACH* – A transição da “cena sinistra” para a “verdadeira natureza do quadro” exigiu um trilha que passasse sensação de tranquilidade e tema resolvido, e, apesar de, no filme que a revelou, sua relação com a cena onde aparece não ser exatamente a mesma de sua inserção no *Hora Insana*, ela caiu como uma luva para o papel que exerceria.

TEMA DE *JFK* (John Williams) – O propósito desta trilha e sua relação com o ponto onde aparece no roteiro segue princípios semelhantes aos de *Time Goes By* em **O ombro amigo**. Uma vez estabelecida a intenção por trás da cena anteriormente mostrada, há uma

gradual transição da antiga natureza dela, retomada com o que seria sua nova “versão”, até a situação *nonsense*, iniciada pelo padre Karras e solidificada uma vez que o demônio deixa de agir como demônio. O “hilário” da nova situação torna-se paulatinamente “lírico” até chegar ao tom “melancolicamente hilariante” onde o diabo se despede demonstrando fragilidade em total antítese à sua índole inicial. A canção clarifica esta guinada na estória, remetendo ao arrependimento do personagem.

#### 2.3.2.3.3 PROFESSOR NATALE

*SLEEP WALK* (Johnny Farina) – Aqui o efeito cômico do roteiro é reforçado com uma certa contradição entre o absurdo das falas e um clima “havaiano” de tranqüilidade que as contextualiza de modo a ficarem mais hilárias.

Esta música também transmite o que seria um encerramento sereno para uma viagem intensa de resultados gratificantes, como os instantes que sucedem uma ótima transa, algo meio “Relaxe e Goze” ou “Relaxe e descanse”, o “pior” já passou. O ouvinte está “fumando um charuto” à beira da piscina com roupas de banho após encarar uma missão impossível, provar todos os produtos dos supermercados Mata-Rato, ser possuído pelo diabo e libertado pelos exorcistas carinhosos. **Professor Natale** marca um desfecho sereno para esta viagem tórrida, oferecendo um pequeno e gostoso “bônus” ao ouvinte antes de tudo terminar.

#### 2.4 SELEÇÃO DE ELENCO

O processo de seleção de atores para o *Hora insana* constituía uma etapa simples do processo e ficava a cargo de seu fundador, embora certas convocações tenham sido discutidas previamente com Marcello Trigo. Não houve baterias de testes para eleger um elenco principal, mas só ensaios que decidiriam quem encarnaria determinados quadros ou personagens. Os

atores pré-convocados eram indivíduos conhecidos do núcleo criativo que, tão logo informados sobre a proposta do programa, concediam uma lista de horários disponíveis. Todos, à exceção de Vinicius Blanco, eram alunos ou ex-alunos de dublagem, sendo a maioria também ligada ao teatro. A questão “vocal” do trabalho pôde ter exercido papel de peso nessa escolha, mas não determinante, visto que um intérprete de teatro que não conheça dublagem pode se adaptar facilmente a um projeto desta índole. Fatores fundamentais para a pré-seleção seriam as características particulares e já conhecidas de cada um deles pelo núcleo criativo. Além de talento e versatilidade, era importante que existisse uma relação entre o perfil cômico do sujeito e a proposta-base do programa, ou seja, pelo menos uma parte deste elenco deveria ser formada por gente com facilidade para “endoidar junto com o *show*”. Outro elemento vital seria o entrosamento prévio entre os integrantes, que, em sua maioria, conheciam-se de longa data, algo bastante proveitoso para a fluência das gravações.

Foram inicialmente informados sobre o projeto os atores Marcos Pretti, Reinaldo Pimenta, Márcia Tondello, Reinaldo Pinho, Sergio Mauro, e Paulo Barbosa. Vinicius Blanco e Eneida Queiroz se juntariam ao elenco apenas no quarto episódio. Todos sabiam que não receberiam pelo trabalho, mas estavam extremamente empolgados em participar, e, a cada semana de transmissão do programa, seria feita uma lista inicial dos intérpretes passível de modificação, dependendo da disponibilidade dos convocados. O núcleo de criação, também composto por atores-dubladores, participaria ativamente dos episódios.

A seguir, trataremos deste processo um pouco mais detalhadamente, comentando as escolhas para cada edição. Os ensaios, executados uma hora antes do início das gravações, serão melhor explicitados no capítulo três. O terceiro programa não será mencionado por motivos já conhecidos.

#### 2.4.1 EPISÓDIO I

O programa inaugural contou com quase todos os atores pré-selecionados, à exceção de Paulo Barbosa que, por questões de disponibilidade, jamais integraria o projeto. Como veremos adiante no capítulo de produção, nem todos os papéis importantes estavam pré-determinados para o primeiro programa. No quadro de abertura, o intérprete do cão já estava escolhido, afinal, este quadro foi escrito em cima de aptidões específicas de um dos integrantes. Reinaldo Pinho, locutor profissional tempos antes, possuía perfil condizente com o **personagem-narrador** do primeiro quadro e, em princípio, ganharia este papel. Os outros personagens da esquete seriam ensaiados entre os atores restantes no dia anterior às gravações.

Para a esquete **565**, pensou-se em Reinaldo Pimenta durante a fase elaborativa deste roteiro e o ator foi chamado para fazê-lo. Márcia Tondello encarnaria Maria Azevedo no bloco final, sendo os demais personagens definidos apenas nos ensaios. Todos os artistas selecionados descobririam suas falas um dia antes de gravar.

Estando o Hora Insana previsto para ir ao ar toda sexta-feira duas da tarde, estipulou-se terça-feira como data para as gravações e quarta para a edição, mas conflitos de horários adiaram a primeira etapa do primeiro programa em um dia, e um defeito no computador do estúdio obrigou que tudo fosse realizado na quinta-feira, véspera da estréia, gerando alterações no esquema-base do processo para que produção e edição pudessem ser elaborados na mesma data. Este batismo de fogo se mostraria importantíssimo para a elaboração das edições seguintes, como veremos em outras partes do relatório. Todos apareceriam no estúdio às oito da manhã com os personagens já ensaiados (ver capítulo 3) e Reinaldo Pimenta as onze para gravar **565** e fazer uma participação especial em **Tête à tête na profundidade**. Ensaios e gravações desta edição serão melhor explicitados no capítulo 3.

#### 2.4.2 EPISÓDIO II

Os roteiros do episódio dois foram, inicialmente, pensados em trio com Reinaldo Pinho e Marcello Trigo, tendo a única idéia pré-existente antes da reunião de sábado, dia seguinte à estréia, sido a esquete **Odontosexo**. Tão logo soube desta piada, Reinaldo Pinho sugeriu-lhe uma fala de encerramento, aceita pelos demais. **Deus Responde** adviria da proposta de se fazer uma versão macabra de **Fala que eu te escuto**, mas a idéia de um programa que responderia às maiores curiosidades da humanidade gerou um híbrido dos dois. Pensadas as primeiras piadas, dois nomes surgiram para o papel de Deus: Reinaldo Pimenta e Marcus Pretti, visto que ambos tinham uma voz de peso e desejava-se evitar truques de distorção para elaborar o personagem. Logo, a opção Pretti foi deslocada para outros personagens e Pimenta recebeu o roteiro ainda em casa.

**Ombro amigo** apareceu do nada numa conversa sobre relacionamentos durante este dia e Reinaldo Pinho revelaria uma voz extremamente hilária que o fez ganhar o personagem, ficando Trigo pré-escalado para o papel de Abelardo.

A complexidade do quadro **Ombro Amigo** exigiria um cumprimento total do cronograma originalmente estipulado, ou seja, os atores seriam convocados a comparecer na terça as oito da manhã ficando a quarta reservada para o trabalho de edição e também a quinta, caso fosse necessário.

De início, cada ator tinha confirmado sua presença, mas uma mudança de última hora ocorreria em função da ausência de Reinaldo Pinho, surpreendido com um novo e inadiável compromisso que se estenderia por toda a semana. Seu personagem **Ombro Amigo** mudaria de dono e de intérprete oficial; algo abordado no capítulo de produção.

### 2.4.3 EPISÓDIO IV

A sucessão dos episódios do Hora Insana não ocorreu de modo consecutivamente linear. Por nove semanas, o *show* se manteria na grade da rádio, embora a equipe tenha se desmembrado em definitivo na sétima semana por incompatibilidades de horário e compromissos pessoais dos membros, incluindo o próprio núcleo de criação. As semanas 1, 2, 3 e 5 estrearam os capítulos 1, 2, 3 e 4 do programa, respectivamente, tendo o terceiro sido reprisado na quarta e oitava semanas. A sexta iniciaria uma seqüência de reapresentações ordenadas do projeto, ainda na esperança de que houvesse possibilidade do grupo voltar a atuar. Esta parte do trabalho será melhor explicitada no próximo capítulo.

A quinta semana seria quase tão complicada quanto a quarta em termos de disponibilidade de elenco, mas insistiu-se e conseguiu-se dois novos atores para esta edição. Márcia Tondello, Marcus Pretti e Reinaldo Pinho, que duas semanas antes haviam integrado a parte 3, se ausentariam. Vinicius Blanco e Eneida Queiroz foram chamados em seus lugares.

Dos seis roteiros pré-selecionados para o dia de gravação, dois terminaram descartados sem sequer ir ao microfone por questões melhor explicadas adiante. Os papéis femininos de **Exorcistas Carinhosos** seriam feitos por Eneida enquanto o demônio que a possuía, o anunciante de **Mata-Rato** e o professor Natale tinham também um intérprete pré-selecionado. Vinicius Blanco seria **Bombata Maromba Frota** num dos quadros descartados e os demais papéis foram decididos durante os ensaios.

Todos os atores apareceram no CAES na quinta-feira às oito da manhã.

### 3 PRODUÇÃO

Este capítulo tratará de tudo o que ocorreu nos dias de gravação do projeto: ensaios, direção geral, direção de atores, método de gravação para cada programa, improvisos, imprevistos, erros, mudanças de rumo e do cronograma originalmente estipulado para cada semana. Questões sobre isso mencionadas no capítulo anterior serão melhor esquematizadas agora.

#### 3.1 AS SEMANAS DE TRABALHO

A relação de datas para gravação e produção do programa sofreu alterações ao longo do processo. A data-base pré-estipulada para gravações seria toda terça-feira anterior à exibição do *show*. O episódio inicial, gravado na primeira semana de trabalho, só pôde ser produzido um dia antes da estréia, na quinta-feira. A gravação do “capítulo” da semana seguinte ocorreu dentro do previsto, na terça-feira, e o quarto episódio, na quinta-feira da quinta semana.

A seguir, uma relação entre as semanas de veiculação do programa e os episódios que foram transmitidos. Não houve interrupção entre as semanas de transmissões. Inscrições em **negrito** marcam as semanas em que os quatro episódios foram gravados e exibidos pela primeira vez.

<b>Semana 1</b>	-----	<b>Episódio 1</b>
<b>Semana 2</b>	-----	<b>Episódio 2</b>
<b>Semana 3</b>	-----	<b>Episódio 3</b>
Semana 4	-----	Episódio 3

<b>Semana 5</b>	-----	<b>Episódio 4</b>
Semana 6	-----	Episódio 1
Semana 7	-----	Episódio 2
Semana 8	-----	Episódio 3
Semana 9	-----	Episódio 4

O diagrama seguinte estabelece uma relação entre os episódios 1, 2, 3 e 4, as semanas, os dias em suas respectivas semanas e os horários em que foram gravados. Lembremos sempre que o episódio 3 não faz parte desta avaliação.

SEMANA 1	EPISÓDIO I	QUINTA-FEIRA	8:00 / 13:00
SEMANA 2	EPISÓDIO II	TERÇA-FEIRA	8:00/ 13:00
SEMANA 3	EPISÓDIO III	TERÇA-FEIRA	8:00/ 13:00
SEMANA 5	EPISÓDIO IV	QUARTA-FEIRA	8:00/ 13:00

### 3.2 DIREÇÃO GERAL

A hierarquia teórica existente entre os dois membros do núcleo criativo seria seguida à risca em algumas ocasiões, mas não na maior parte delas, onde ambos atuariam em regime de parceria, especialmente nos episódios subsequentes à estréia, visto que boa parte do trabalho autoral seria efetuada em conjunto. Marcello Trigo, portanto, alternaria funções de co-direção e de assistente de direção, estabelecendo uma elo de sociedade e alternância de comando semelhante ao que ocorre, por exemplo, entre os irmãos Coen em seus filmes.

Dias antes das gravações se iniciarem, definia-se como seria idealizada a relação entre o material falado, os efeitos e trilhas sonoras, e os recursos operacionais do *Samplitude*



para um melhor aproveitamento do tempo de estúdio e uma performance condizente com os objetivos artísticos que se pretendia alcançar no programa.

Edinaldo Gomes, experiente operador e conhecedor das relações entre os elementos artísticos e funcionais envolvidos, colaboraria neste trabalho com inúmeras sugestões importantes.

### 3.3 DIREÇÃO DE ATORES

Esta parte do trabalho ficaria a cargo de uma das partes do núcleo criativo, que escolheria os atores, os papéis e coordenaria a fluência dos ensaios e das gravações, com Trigo se atendo a auxiliar, discutir e emitir sugestões. Com o tempo, isso mudou, e os tons da direção geral se repetiram na direção de atores, pelo menos dentro do estúdio, já que todos, à exceção de Edinaldo, tinham personagens para se concentrar. Na parte seletiva pré-estúdio, a hierarquia original se manteve, mas durante as gravações o núcleo criativo agiu praticamente em dupla do segundo ao último episódio em termos de coordenação de intérpretes, tendo também Edinaldo Gomes exercido funções esporádicas nesta área.

### 3.4 ENSAIOS E GRAVAÇÕES

Como já mencionado, os ensaios e gravações deveriam ocorrer num único dia entre oito da manhã e uma da tarde na data escolhida. A primeira hora de trabalho deveria se destinar aos ensaios e escolha final dos papéis, deixando-se as quatro restantes para gravação das esquetes.

Tudo seria ministrado a partir do *software* **Samplitude**, ligado a uma mesa de efeitos reservada apenas para conectar o computador aos dois microfones que seriam utilizados.

Junto a estes microfones, uma bancada de dublagem oferecia quatro fones de ouvido por onde os atores poderiam receber sons-guia oriundos do *software*, e também um apoio para que o texto fosse devidamente lido enquanto estes intérpretes pronunciariam suas falas em pé.

Sendo um *software* para gravação em trilhas múltiplas, o *Samplitude* permite diferentes estratégias para obtenção dos resultados pretendidos.

Uma das opções viáveis seria gravar as falas em separado, mesclando-as na pós-produção, o que permitiria diferentes itinerários para atores de uma mesma cena. Este método, se bem aplicado, pode economizar tempo na gravação, mas a falta de interatividade direta entre os atores atentaria contra a fluência do programa. Decidiu-se não aplicá-lo, exceto em casos realmente necessários.

A opção escolhida foi gravar porções do texto em uma mesma trilha até um ponto pré-determinado, repetindo-se a “tomada” até que ela ficasse satisfatória. Uma vez finalizada, transferia-se a gravação para uma nova trilha do programa. O ator da fala seguinte recebia o som da anterior através do fone de ouvido, retomando a “atmosfera” da cena e repassando-a aos “interlocutores”. Uma longa seqüência poderia ser também continuada sem interrupções, mesmo que o ator cometesse um erro, pois este erro poderia ser “apagado” no *software*, juntando-se as trilhas anterior e posterior ao erro até que se fundissem numa fala acertada.

Outro recurso aplicado foi gravar múltiplas e diferentes versões de uma mesma seqüência para minimizar o risco de que pequenos erros não percebidos durante a gravação influenciassem irreversivelmente o produto final.

Versões “titulares” de cada seqüência eram alocadas na ordem em que deveriam aparecer na relação com as demais enquanto as reservas (ou alternativas) permaneciam “armazenadas” no “canto” das pistas. Junto a estas, estariam certos efeitos sonoros “de improvi-

so”, gravados antecipadamente em separado e reservados para utilização na fase de pós-produção, além de trechos de trilhas pré-selecionadas e efeitos “prontos”. Outros “sons improvisados” participariam da sequência das falas, integrando suas respectivas trilhas no *Samplitude*.

As músicas selecionadas esperariam a fase seguinte do trabalho para serem “associadas” às falas e ocupar trilhas paralelas em pontos pré-determinados. Todavia, certos *scripts* funcionariam melhor se os atores pudessem escutar as canções que acompanhavam suas falas para alterar sua cadência e inflexão interpretativa em função do andamento da trilha, garantindo uma interação proveitosa entre estes elementos. Tal estratégia seria adotada no quadro de abertura do primeiro programa, em **O ombro amigo**, em **Exorcistas Carinhosos** e **Professor Natale**.

Para um melhor entendimento deste processo, imaginemos que o diagrama abaixo represente quatro pistas virtuais do *software Samplitude*.

PISTA 1	FALAS A	FALAS C	FALAS C2	EFEITO A
PISTA 2	FALAS B	FALAS D	FALAS B2	EFEITO B
PISTA 3			FALAS A2	MÚSICA A
PISTA 4			FALAS A3	MÚSICA B

As “FALAS” A,B,C e D representam diferentes seqüências de diálogos num único quadro que, mesmo ocupando pistas paralelas no *software*, estão posicionadas de modo a formar uma seqüência determinada que pode representar o conjunto das falas de uma esquete. À margem das pistas, estão colocadas versões de reserva destas mesmas falas (FALAS A2, A3, B2, efeitos pré-gravados ou pré-selecionados, e trechos de trilha pré-editados para uso durante as gravações). Algumas destas músicas podem ser provisoriamente realocadas para junto de uma seqüência de diálogos a fim de influenciar o trabalho do ator, se necessário. Observe o gráfico das pistas abaixo.

PISTA 1	FALAS A	<b>FALAS C</b>	FALAS B2	MÚSICA C
PISTA 2	FALAS B		FALAS B3	MÚSICA B
PISTA 3	<b>MÚSICA A</b>			
PISTA 4				

Aqui, as “FALAS C” representam a próxima seqüência de diálogos a ser gravada enquanto a “MÚSICA A” denota o trecho de uma trilha musical que será posteriormente inserida junto às FALAS C, iniciando-se do ponto onde elas começam. Suponhamos que, neste caso em particular, o diretor tenha achado mais proveitoso que os atores das FALAS C escutassem a trilha pelos fones enquanto interpretassem seus diálogos. A MÚSICA A é transferida provisoriamente para seu trecho de destino na PISTA 3 enquanto as FALAS C são gravadas. O operador seleciona o conjunto das pistas do *Samplitude* para tocar de um ponto anterior ao início das FALAS C, aperta REC na PISTA 1, e os atores não apenas terão acesso sonoro ao conteúdo da seqüência anterior (FALAS B) para entrarem embalados, como também à música que tocará enquanto enunciam seus papéis.

Como já dito, efeitos “prontos” pré-selecionados aguardariam a etapa de edição, e nem todas as seqüências interpretativas envolvendo trilhas sonoras seriam elaboradas da forma mostrada acima, mas sim sem que músicas fossem colocadas provisoriamente junto às falas.

Veremos abaixo questões particulares inerentes à gravação de cada programa. O elenco, os ensaios, e ocorrências da rotina de gravação. Acontecimentos referentes ao episódio 3 não serão citados por motivos já conhecidos.

### 3.4.1 EPISÓDIO I (PRIMEIRA SEMANA)

A produção do episódio de estréia foi certamente a mais conturbada. O dia originalmente previsto precisou reformulado duas vezes. Na primeira, por conflitos de horário entre os intérpretes, e, na segunda, por um defeito de última hora no computador do estúdio. Resolveu-se utilizar esta quarta-feira inoperante para ensaios e as cinco horas restantes do dia seguinte, véspera da estréia, para gravação e edição. Esta mudança capital no itinerário previsto exigiu alterações no procedimento originalmente planejado, como, por exemplo, a redução de “seqüências interpretativas de reserva” durante as gravações. Na maioria das vezes em que uma seqüência produzida se mostrasse válida, passar-se-ia imediatamente à seguinte.

#### 3.4.1.1 EQUIPE

DIREÇÃO: Luiz Mendes Junior

ASSISTENTE DE DIREÇÃO: Marcello Trigo

INTÉRPRETES: Luiz Mendes Junior, Marcello Trigo, Márcia Tondello, Marcus Pretti, Reinaldo Pimenta, Reinaldo Pinnho e Sergio Mauro.

OPERAÇÃO: Edinaldo Gomes

#### 3.4.1.2 ENSAIOS

Como dito, os ensaios para este programa foram efetuados na data anterior por um período aproximado de uma hora. A escolha para os papéis de “diretor” e “diretor assistente” do primeiro quadro adviram de testes com vários integrantes do elenco. Marcus Pretti faria seu personagem (diretor) um pouco mais “afetado” inicialmente, mas um novo tom foi encontrado para ele após sucessões de experiências.

Reinaldo Pimenta sugeriu uma narração veloz para seu “garoto propaganda” de **565/ Cascadura-Bangu**, erroneamente objetado pela direção, que preferiu o texto fluindo mais devegar. O resultado final do quadro mostraria que o ator estava certo, e a direção utilizaria este ensinamento na esquete **Mata-Rato**, já no quarto programa, evitando falas excessivamente cadenciadas.

O apresentador do quadro de abertura, interpretado por Reinaldo Pinho, também ofereceria dificuldades, pois Pinho tendia a ignorar certas inflexões do texto, centrando-se mais no lado “locutor” do personagem do que em seu aspecto dramático. Aos poucos, porém, ele encontrou o tom adequado.

Segue abaixo, os papéis principais dos três quadros gravados.

PERSONAGEM	ESQUETE	ATOR
APRESENTADOR	ABERTURA	REINALDO PINHO
DIRETOR	ABERTURA	MARCUS PRETTI
ASSISTENTE	ABERTURA	SERGIO MAURO
“O PRÓXIMO”	ABERTURA	MARCELLO TRIGO
CÃO	ABERTURA	L. MENDES JUNIOR
ANUNCIANTE	565	REINALDO PIMENTA
MARIA AZEVEDO	TÊTE À TÊTE	MARCIA TONDELLO
JUJUCA RIBEIRO	TÊTE À TÊTE	MARCUS PRETTI
ALFREDO BONATTI	TÊTE À TÊTE	L. MENDES JUNIOR
CARA DO CANTO	TÊTE À TÊTE	MARCELLO TRIGO

### 3.4.1.3 GRAVAÇÃO

A excepcionalidade das circunstâncias obrigaria os autores a efetuar pequenas mudanças no itinerário original, principalmente no quadro **Tête à tête na profundidade**, que deveria contar com uma reserva de efeitos de improviso, como as reações do público, previamente elaboradas. Tais reações acabaram feitas em conjunto com as falas onde “entrariam” a

fim de se ganhar tempo, impossibilitando o editor de remanipulá-las e multiplicá-las, caso não funcionassem como planejado.

O quadro de abertura também sofreria alterações em seu roteiro original por sugestões de Reinaldo Pinho, Sergio Mauro e Marcello Trigo. O som da patinha no cão no contrato não estava previsto no *script* como também alguns *gags*, como a segunda aparição do “próximo candidato”, novamente dispensado, e a reaparição súbita do narrador-apresentador num trecho em que o diretor elogia a performance do cachorro.

Reinaldo Pimenta foi o único dos integrantes a não comparecer no horário previsto

#### 3.4.2. EPISÓDIO II (SEGUNDA SEMANA)

Diferentemente da semana de estréia, a seguinte foi bem tranqüila em relação ao cumprimento do roteiro previamente estipulado. Ensaios e gravações ocorreriam na terça-feira à partir de oito da manhã com todos os atores selecionados, à exceção de Reinaldo Pinho, que precisou se ausentar em função de um compromisso.

##### 3.4.2.1 EQUIPE

DIREÇÃO: Luiz Mendes Junior e Marcello Trigo

INTÉRPRETES: Luiz Mendes Junior, Marcello Trigo, Reinaldo Pimenta e Marcus Pretti

OPERAÇÃO: Edinaldo Gomes

##### 3.4.2.2 ENSAIOS

O número reduzido de atores agilizou os ensaios iniciais para escolha de papéis em mais de meia hora, mas esta estratégia se mostraria prematura em uma das falas de Pretti para

**Histórias Verídicas Verdadeiras**, que precisou ser repetida mais de dez vezes até ficar pronta.

Notou-se, já na fase de edição do programa anterior, que algumas falas elaboradas por personagens interpretados pela direção geral estavam aquém das pretensões originais, principalmente no quadro cortado, e que isto havia ocorrido em função de um deslocamento das atenções de interpretação para as de direção. Em função disso, e em função do peso do personagem **Ombro Amigo**, interpretado por essa mesma direção na ausência de seu artista original, Reinaldo Pinho, decidiu-se dividir ou alternar este trabalho de coordenação em determinadas circunstâncias para que todos os atores, independente de suas outras funções, pudessem centrar atenções maiores em seus papéis e não comprometer a qualidade dos quadros.

Segue abaixo a lista dos papéis mais importantes e seus respectivos intérpretes

<b>PERSONAGEM</b>	<b>ESQUETE</b>	<b>ATOR</b>
APRESENTADOR	ABERTURA	MARCELLO TRIGO
NARRADOR 1	OMBRO AMIGO	MARCUS PRETTI
NARRADOR 2	OMBRO AMIGO	REINALDO PIMENTA
ABELARDO	OMBRO AMIGO	MARCELLO TRIGO
OMBRO AMIGO	OMBRO AMIGO	L. MENDES JUNIOR
PÁRA-MÉDICO 1	OMBRO AMIGO	MARCUS PRETTI
PÁRA-MÉDICO 2	OMBRO AMIGO	REINALDO PIMENTA
OBTURADOR	ODONTOSEXO	L. MENDES JUNIOR
SUGADOR DE SALIVA	ODONTOSEXO	L. MENDES JUNIOR
APRESENTADOR	DEUS RESPONDE	MARCELLO TRIGO
DEUS	DEUS RESPONDE	REINALDO PIMENTA
JACIRA	DEUS RESPONDE	MARCELLO TRIGO
JUVENAL	DEUS RESPONDE	MARCUS PRETTI
G. BÜNDCHEN	DEUS RESPONDE	L. MENDES JUNIOR

### 3.4.2.3 GRAVAÇÃO

**Ombro amigo** foi primeira esquete gravada do dia, dirigida de forma múltipla.



Terminada a etapa de ensaios, alguns dos efeitos de improviso foram pré-gravados para utilização posterior e as falas elaboradas em seqüência, utilizando métodos já explicitados no sub-capítulo 3.4.

Para o quadro Odontosexo, adotou-se a seguinte estratégia: um dos atores interpretou a performance do sugador de saliva, recebeu o som-guia desta interpretação para fazer o obturador, e depois elaborou a fala do paciente. Este seria o único quadro do Hora Insana feito pelo método de falas interativas produzidas em separado, visto que não havia outro modo de concretizá-lo. Alguns ajustes precisariam ser feitos na etapa de edição para que este quadro surtisse o efeito previsto.

Em **Deus responde**, não houve som-guia de *Halleluja* para os intérpretes. Um ponto importante na comparação entre as gravações do segundo e do primeiro programas é que houve maior preocupação na agilidade seqüencial das falas e na ausência de “espaços em branco” quando estes não fossem necessários. Claro que alguns espaços poderiam ser cortados na edição, mas era importante que a relação entre fim e começo de frase fluísse organicamente já na interpretação, para evitar imprevistos.

Reinaldo Pimenta sugeriu pequenas modificações nas falas de seu personagem “Deus” e Marcello Trigo, no papel do apresentador, inseriu a expressão “salafrário”, que não estava no roteiro original.

#### 3.4.3 EPISÓDIO IV (QUINTA SEMANA)

Como dito anteriormente, a gravação para a quarta edição do programa ocorreu sucedendo uma semana conturbada onde compromissos individuais de atores impediram que um episódio inédito fosse gravado. Grandes esforços foram elaborados para obtenção de novos intérpretes e as gravações ocorreram na quarta-feira, dois dias antes da transmissão.

### 3.4.3.1 EQUIPE

DIREÇÃO: Luiz Mendes Junior e Marcello Trigo

INTÉRPRETES: Luiz Mendes Junior, Marcello Trigo, Eneida Queiroz e Vinícius Blanco.

OPERAÇÃO: Edinaldo Gomes

### 3.4.3.2 ENSAIOS

Dos seis roteiros levados ao estúdio, dois eram bem simples e sequer foram ensaiados, enquanto outros dois – **A história de Florisberto** e **Papo de playboy** – chegaram a ser recitados por intérpretes, mas depois se viram descartados para uso futuro. O núcleo criativo já estava bastante afiado nesta etapa do processo, repetindo o forte entrosamento demonstrado pelo elenco principal do terceiro programa, representado então apenas pela direção. Vinícius e Eneida, contudo, conseguiram acompanhar bem este pique em seus papéis e os ensaios não demoraram muito.

Eis a decisão final sobre os principais papéis a serem interpretados:

PERSONAGEM	ESQUETE	ATOR
NARRADOR 1	ABERTURA	L. MENDES JUNIOR
NARRADOR 2	ABERTURA	MARCELLO TRIGO
OMBRO AMIGO	ABERTURA	L. MENDES JUNIOR
NARRADOR 3	MATA-RATO	MARCELLO TRIGO
ANUNCIANTE	MATA-RATO	L. MENDES JUNIOR
NARRADOR 4	EXORCISTAS	L. MENDES JUNIOR
PADRE KARRAS	EXORCISTAS	MARCELLO TRIGO
PADRE THOMAS	EXORCISTAS	VINÍCIUS BLANCO
REAGAN MCNEIL	EXORCISTAS	ENEIDA QUEIROZ
MÃE	EXORCISTAS	ENEIDA QUEIROZ
DEMÔNIO	EXORCISTAS	L. MENDES JUNIOR
NARRADOR 5	PROF. NATALE	MARCELLO TRIGO
PROF. NATALE	PROF. NATALE	L. MENDES JUNIOR

### 3.4.3.3. GRAVAÇÃO

Embora relacionado na tabela acima, o personagem **Ombro amigo** sequer estava previsto para integrar o programa. Ele “surgiu” de repente quando, já nas gravações, o conteúdo da esquete de abertura, que mal havia sido ensaiada devido a sua simplicidade, foi modificado. No meio dos joguetes metalingüísticos de improviso, cujas falas eram pensadas na hora mesmo, o personagem “apareceu”, sendo então reaproveitado na esquete de encerramento.

Os quadros desta edição eram bem simples e nenhum preparativo com efeitos prontos ou improvisados foi efetuado. O único quadro que exigiria um volume maior de ensaios seria **Exorcistas Carinhosos**, mas, ainda assim, bem abaixo do previsto.

O roteiro de **Professor Natale** sequer estava 100% pronto antes do dia da gravação, e o modo como a direção foi capaz de juntar peças e executar escolhas mais rapidamente do que nos programas anteriores demonstrava um rápido aprendizado que teria dado grandes frutos, caso a série seguisse em produção.

Como nenhum filtro foi usado para a voz do “Demônio”, não houve necessidade de elaborar falas simultâneas ou semi-simultâneas em separado durante o período de gravação.

## 4 PÓS-PRODUÇÃO

Nesta parte do relatório, será esmiuçada a última etapa de elaboração do programa antes dele ser levado ao ar. Com falas, trilhas e efeitos já preparados, restaria à direção e a Edinaldo Gomes transformá-los na orquestra pronta.

### 4.1 CRONOGRAMA FINAL

Como mencionado anteriormente, a edição dos programas estaria reservada à data subsequente da gravação, sendo que no episódio de estréia, gravação e edição ocorreram num único dia. O diagrama abaixo especifica as datas de gravação e edição em relação às semanas 1, 2 e 5 em que os episódios 1, 2 e 4 foram gravados, editados e apresentados pela primeira vez na rádio.

SEMANA	EPISÓDIO	TERÇA	QUARTA	QUINTA
PRIMEIRA	I			GRAVAÇÃO EDIÇÃO
SEGUNDA	II	GRAVAÇÃO	EDIÇÃO	EDIÇÃO
QUINTA	IV		GRAVAÇÃO	EDIÇÃO

Como nos dias de gravação, as edições deveriam se iniciar as oito e acabar a uma da tarde, embora, na prática, a coisa nem sempre tenha sucedido deste modo, como veremos caso a caso.

## 4.2 O PROCESSO

Finalizado o material bruto, cada quadro do programa representaria um “projeto” independente dentro do *software Samplitude* a ser trabalhado individualmente.

O “projeto” bruto apresentava o número de pistas pré-selecionado (quatro, na maioria dos casos) contendo em seu curso uma série de seqüências representando falas, efeitos e trilhas musicais que seriam reposicionadas. Boa parte destas seqüências recebiam nomenclaturas referentes à sua natureza, à sua posição dentro do *script*, “indicação de titularidade” prévia sobre seqüências semelhantes, e às vezes uma denominação referente a variantes interpretativas que seriam testadas ou a um certo grau de validade, uma espécie de “nota” de comparação com seqüências “irmãs”. Este sistema de nomenclaturas era variável e não seguia um padrão rígido, valendo mais para situar os editores em relação ao material que seria trabalhado. Parte deste material recebia nomes só na etapa de edição ou era renomeada em relação ao título que recebera na etapa anterior. Esta fase classificatória marcava o início do processo de pós-produção para cada quadro.

Feitas as denominações, inicia-se uma fase de testes e montagem do quebra cabeças. Uma seqüência original de diálogos era experimentada, e depois re-testada com algumas de suas partes substituídas por versões alternativas ou de reserva. Podia-se também cortar uma dessas “partes” pela metade, inserindo-se nela a metade restante de uma parte “irmã”. Certas falas continham pequenos vacilos de continuidade que poderiam ser corrigidos eliminando-se o trecho errado e aglutinando-se as partes corretas. Certas junções requeriam pequenos ajustes de volume para evitar transições bruscas nas interseções. Trilhas e efeitos pré-selecionados eram testados nas posições originalmente previstas, seus volumes alterados em função do papel que exerceriam no conjunto e, caso necessário, mudanças seriam executadas em relação aos planos originais.

O resultado destes planos nem sempre agradava os editores e estes então iniciavam um trabalho de reajuste de seqüências, trilhas e efeitos. No programa inaugural, não houve tempo ou fartas gamas de recursos previamente preparados – leia-se “efeitos de improviso” – para corrigir possíveis resultados inesperados dos quadros gravados, o que gerou o mau desempenho da esquete **Tête à tête na profundidade**. Sua esquete filha, **Papo Cabeça Chata**, prevista para o episódio 3, também desagradou os autores na pós-produção, mas o tempo disponível em estúdio e a farta gama de recursos anteriormente reunidos foram capazes de sanar este problema e “melhorar” o clima do quadro. Embora esta esquete não conste no relatório, ela pode nos servir de parâmetro ilustrativo para o processo de edição dos quadros mais complexos.

Imaginemos primeiramente este quadro no estado bruto posterior às gravações. As FALAS A, B, C, D e E formam o conjunto do que seria uma seqüência dentro da esquete. A “MÚSICA A” marca a entrada do quadro, funcionando como a canção de abertura de um programa de debate. As falas B2 e C2 são opções alternativas às falas B e C. AP, V e G são, respectivamente, efeitos criados pelos atores simulando **aplausos**, **vaías** e **gritos**. EF 1 e 2 seriam efeitos sonoros pré-preparados. Tiros e Socos, por exemplo.

O diagrama abaixo ilustra 8 pistas do *Samplitude* no estúdio em que ficaram após as gravações, com trilhas e efeitos pré-preparados e falas alternativas no canto das pistas.

PISTA 1	FALAS A	FALAS C	(EF 1)	
PISTA 2	FALAS B	FALAS D	(AP)	FALAS B2
PISTA 3		FALAS E	(EF 2)	FALAS C2
PISTA 4				MÚSICA A
PISTA 5				
PISTA 6			(V)	(G)
PISTA 7				
PISTA 8				

Estas falas são então trabalhadas dentro do que seriam as especificações originais do roteiro, gerando este resultado:

PISTA 1	FALAS A	FALAS C	
PISTA 2	MÚSICA A	FALAS B	FALAS D
PISTA 3		(EF1)	FALAS E
PISTA 4	(G)	(EF2)	(V) (AP)
PISTA 5			
PISTA 6			
PISTA 7			FALAS C2
PISTA 8			FALAS B2

Pensando-se a seqüência completa como tudo o que ocorre nas quatro primeiras pistas do gráfico, podemos **mudificar** as outras ou simplesmente deslocar o que não se quer usar para depois do fim da seqüência. Temos então a “TRILHA SONORA A” abrindo o programa, terminando junto com o início da primeira seqüência de falas, que é acompanhada por gritos no começo e “EFEITOS SONOROS 1” no final. A seqüência segue e mais efeitos surgem no meio da fala C junto a vaia e depois aplausos acompanham as falas E.

Imaginemos que o resultado final dessa interação não tenha deixado os editores satisfeitos e eles resolvam testar as falas B2 e C2 junto à seqüência pronta. Eles então as posicionam paralelamente à B e C no conjunto das pistas, mas deslocam B para a pista 1 e as falas A para a pista 2. A pista 1 está agora reservada somente às falas B e C enquanto a pista 5 à B2 e C2, como no gráfico abaixo.

PISTA 1	FALAS B FALAS C	
PISTA 2	MÚSICA A	FALAS D
PISTA 3	FALAS A	(EF1) FALAS E
PISTA 4	(G) (EF2)	(V) (AP)
PISTA 5	FALAS B2 FALAS C2	
PISTA 6		
PISTA 7		
PISTA 8		

Com isso, a sequência completa pode ser testada com B e C ou B2 e C2 apenas anulando a pista 5 ou a pista 1, respectivamente, acionando-lhes a opção “mudo” ao rodar o conjunto. Pode-se seguir alternando as falas de pista para pista e testar novas combinações (B com C2 ou C com B2). Neste caso, digamos que B2 e C2 juntas tenham agradado e substituído B e C, mas, ainda assim, o resultado final tenha ficado longe do esperado. Os editores então resolvem multiplicar os efeitos originais e introduzir uma nova trilha musical não pensada originalmente no meio do quadro, e então a esquete se transforma no que mostra o próximo gráfico.

PISTA 1	(V)	MÚSICA B	MÚSICA B	MÚSICA B
PISTA 2	MÚSICA A	FALAS D		
PISTA 3	FALAS A	(EF1)	FALAS E	
PISTA 4	(G)	(EF2)	(V)	(AP)
PISTA 5	(G)	FALAS B2	(AP)	
PISTA 6		FALAS C2		
PISTA 7	(G)	(V)		
PISTA 8				

Agora, uma nova trilha musical foi introduzida no trecho entre as FALAS B2 e o fim da sequência para alterar o clima passado no intervalo em questão. Esta trilha pode ter seu volume alterado ao longo da execução, dependendo da necessidade. Clones das vaias, gritos e aplausos originais foram também implantados em pontos específicos para engrandecer o clima de confusão que se pretendia gerar originalmente, mas não se conseguiu. Os exemplos citados são baseados na edição do terceiro episódio, mas servem para dar um panorama geral de como quadros complexos eram trabalhados.

Quadros simples que só contavam com um locutor também podiam receber ajuda nesta etapa do trabalho, quer inserido trilhas musicais não pensadas previamente ou simples-



mente corrigindo falhas e discontinuidades da etapa de gravação, quando uma sequência não era interrompida apesar do erro cometido em seu curso, afinal, podia ser corrigida mais tarde.

Trataremos a seguir de alguns casos mais específicos.

#### 4.2.1 EPISÓDIO I

A edição da estréia deveria ser simples em função do pouco tempo disponível para a pós-produção, que ocorreria durante a hora final do período de gravação. O planejamento original fora reformulado de modo a facilitar ao máximo esta etapa do trabalho. O único quadro que exigiria alguma complexidade seria **Tête à tête na profundidade**.

##### 4.2.1.1 QUADRO DE ABERTURA

Não houve grandes alterações em relação ao plano original e este quadro era bastante simples. A trilha ***Yaketi Sax*** foi inserida logo após a primeira frase do programa, casando com a interpretação do ator como previsto. A única alteração executada nesta fase do trabalho foi colocar uma nova música a partir do instante em que o diretor mandou “chamar o cachorro”, pois a cena subsequente pedia uma mudança de clima e uma “passagem de tempo” que não se sustentava apenas com as falas. Além disso, a canção escolhida ajudaria a preparar terreno para a “grande performance” de cão, ocorrida assim que ela acaba. O nome da música é ***Hitchie*** e ela foi produzida originalmente por Bernard Hermann para homenagear Alfred Hitchcock. Apesar dos nomes envolvidos serem os mesmos da trilha anterior que almejava transmitir suspense, ***Hitchie*** visa justamente um efeito de contraponto, retomando o clima leve com o qual a esquete começara até que ela paulatinamente retome uma fração da tensão compassada perdida e deslanche na *gag* seguinte.

#### 4.2.1.2 TÊTE À TÊTE NA PROFUNDIDADE

O insucesso desta esquete seria fruto de uma mistura da má aplicação de sua natureza perigosa como roteiro, explicitada no capítulo 2, com erros de interpretação e as consequências do pouco tempo disponível para editar este quadro.

A canção tema de *The Waltons*, composta por Jerry Goldsmith, entrou como apresentação do quadro após sugestões efetuadas no dia da gravação, quando sua natureza primeira começou a ser questionada em termos de resultado e decidiu-se misturar o clima mais intimista da proposta original com algo que transmitisse um pouco da leveza feminina de programas como **Silvia Popovic**. A canção entrou bem no *show* e seria reaproveitada na reformulação desta esquete, mas ela não foi suficiente para evitar que o quadro exibisse alguns momentos de monotonia, apesar da qualidade do roteiro. Outro problema foi o ritmo excessivamente lento e os grandes espaçamentos entre falas, que até poderiam ser parcialmente corrigidos na edição se houvesse mais tempo. Os “efeitos de público” não foram efetuados em separado, mas junto da gravação, o que lhes conferiria maior organicidade em relação a sua “esquete-filha”, que teve estes mesmos efeitos pré-produzidos. Em compensação, não havia como reinserí-los ao longo dos diálogos sem que as falas que os acompanhavam entrassem junto. De qualquer modo, esta seria uma grande lição para a elaboração dos próximos programas. A decisão de cortar esta esquete do produto transmitido foi feita já na data de transmissão, quando apenas as duas primeiras faixas do CD seriam tocadas. Nenhum membro da equipe reclamou em função disso.

#### 4.2.2 EPISÓDIO II

As segunda e terceira edições do programa foram certamente as que mais ofereceram desafios nas fases de edição, mas havia tempo para superá-los, visto que a pós-produção se iniciaria na quarta-feira e seguiria pelo dia seguinte.

Marcello trigo precisou ausentar-se desta etapa durante o segundo episódio. Edinaldo Gomes emitiu intervenções objetadas pela direção. No fim, as duas partes restantes, diretor e operador, se entenderam e os trabalhos prosseguiram de modo harmônico, proveitoso e participativo.

##### 4.2.2.1 O OMBRO AMIGO

Esta foi a esquete mais complexa das que fazem parte deste trabalho. Suas inserções principais foram meticulosamente planejadas, embora modificações de caráter sutil mas muito significante precisassem ser estudadas no estágio de pós-produção.

Um dos erros inicialmente cometidos pelo operador foi querer “enxugar” demais as falas, ou seja, uniformizar seu volume sem que houvesse real necessidade para tanto. A idéia não agradou porque a intensidade interpretativa da esquete poderia ser comprometida em função disso, e este procedimento acabou minimizado para casos onde fosse indispensável.

O trecho mais complicado do quadro em termos de edição se inicia quando Abelardo segue para o alto do prédio a fim de cometer suicídio, estendendo-se até o personagem ser deixado sozinho na ambulância. Esta seqüência envolvia uma enorme superposição de efeitos “prontos” e “criados” sobre as falas dos personagens e um imenso cuidado no controle e nas variações de suas relações de volume, para que cada elemento envolvido cumprisse seu devido papel sem atrapalhar a fluência e a eficiência cênica dos demais.

Os “ventos uivantes” que inicialmente surgem para transmitir um clima meio hilário de “grande altura” adviram de sons elaborados por um ator, e precisaram ser picotados em determinadas partes para que fossem aglutinados com “clones” sem que o vento perdesse sua fluência. Uma vez obtido o “vento contínuo”, seu volume sofreria variações ao longo de sua permanência no quadro para intercalar destaque com os próximos efeitos que se sobreporiam a ele. Sons “prontos” de buzina multiplicados e alinhados para criar uma impressão contínua de tráfego logo surgem como indicador ambientacional de multidão e clima urbano. No começo, eles fulguram destacados dos ventos e das falas, mas aos poucos vão “caindo” junto ao vento para “o fundo” da cena enquanto Abelardo e o Ombro recuperam o primeiro plano. Suas falas retomam a espinha dorsal do quadro e culminam na entrada de outro efeito, a multidão sádica, que funciona como piada de impacto quando aparece e como piada complementar ao ser mantida (em volume menor) para compor o conjunto da cena com os ventos e as sirenes. Abelardo então salta do prédio. Seus gritos, os do ombro e o “assobio” indicador de queda “invadem” harmoniosamente o quadro enquanto o resto dos efeitos some em “fade out”. O som do varal, obtido com uma mera pancada na bancada do estúdio, marca um instante de mudança ambiental e passagem de tempo, solidificado com a chegada das sirenes (efeitos prontos) que cairão para o fundo do cenário tão logo o “microfone invisível” esteja dentro do veículo com as falas dos personagens. A complexa seqüência culmina com sons de pneus, obtidos também a partir do acervo do CAES.

“Pontas” de diálogos seriam sutilmente atreladas entre si ou com passagens de narração para melhor continuidade cênica em certos pontos da estória, deixando que “fins de seqüência” se sobrepusessem sutilmente aos “inícios” da seqüência seguinte, gerando um realismo e uma espontaneidade maior na interação entre os trechos “amarrados”.

Trilhas musicais constituíram o lado menos difícil do processo. Seus pontos de inserção previamente determinados foram respeitados e as falas que as acompanharam tiveram a eficácia que se esperava.

#### 4.2.2.2 ODONTOSEXO

O esquema de edição para este quadro deveria ser simples. Todos os sons envolvidos, tanto dos aparelhos como do paciente, foram elaborados pelo mesmo intérprete. Primeiro, ele faria o sugador de saliva, depois o obturador – tendo o som guia como referencial – e, em seguida, a fala isolada do paciente, reordenando os três elementos em pistas distintas para gerar a interação pretendida. O problema é que este ator precisou respirar enquanto fazia um dos “aparelhos” e suas imitações não ficaram tão perfeitas como ele imaginou que ficariam. No fim, houve necessidade de fazer pequenos curativos no som do obturador que diminuíram um pouco sua eficiência cênica, embora não o bastante para tirar a graça do quadro.

#### 4.2.2.3 DEUS RESPONDE

A esquete **Deus Responde** foi pensada sem presença de trilhas musicais em seu miolo, mas apenas na abertura e no encerramento. *Hallelujah* funcionaria como tema do programa, acompanhando as falas do apresentador e a entrada de Deus.

O curso dos trabalhos e o “trauma” de **Tête à tête** fez com que se temesse uma gradual perda de embalo a medida em que a esquete prosseguisse só com as falas. Pensando em evitar esse problema, preferiu-se criar uma espécie de versão “contínua” da canção, cortando-a em um ponto onde pudesse ser aglutinada a seu início sem que este “encaixe” fosse percebido pelo ouvinte. Isso só foi possível porque o papel da música ao longo destes encaixes seria diferente de sua função inicial na apresentação e encerramento, quando ela fulgura em alto

volume para ditar à temática sonora do quadro. Tão logo Deus surge, esta canção “cai para o fundo”, diminuindo gradativamente de volume até se manter bem baixa para auxiliar a sustentação de fluência das falas. Ela só volta ao primeiro plano no final do quadro, readquirindo sua função primeira.

O som do telefone também não estava previsto e veio de uma sugestão de Edinaldo Gomes, gerando um resultado bem satisfatório.

#### 4.2.3 EPISÓDIO IV

A quarta edição do programa seguiria um caminho distinto das duas anteriores (episódios 2 e 3), ainda que uma “sessão” inteira de estúdio fosse reservada à pós-produção. Só uma fração das cinco horas previstas para quinta-feira foi utilizada, pois apenas o quadro **Exorcistas Carinhosos** requeria algum volume de trabalho.

A abertura e encerramento do programa contariam meramente uma seleção das falas gravadas e a colocação de suas respectivas trilhas de acompanhamento. **Mata-Rato** não solicitaria qualquer trabalho de edição exceto ajustes de volume. **Exorcistas Carinhosos** não demandou sobreposições de efeitos, mas apenas seleção, junção e aglutinação de seqüências faladas que traziam junto seus “efeitos de improviso”. Estas seqüências receberiam o acompanhamento das trilhas pré-selecionadas e o resultado agradaria os autores a ponto de não precisarem ir além dos planejamentos nesta etapa do trabalho. As surpresas, todas boas, tinham surgido durante a gravação, com falas inventadas “na hora” que ganhariam “titularidade” justamente por refletirem uma espontaneidade e um ar gostoso de “erro” e “improviso” nem sempre fácil de obter com *scripts* ensaiados.

## 5 TRANSMISSÃO

Este breve capítulo é na verdade uma extensão do anterior e visa descrever as atividades realizadas para veiculação do programa gravado na estação da Rádio Interferência a partir das duas da tarde de cada sexta-feira durante as nove semanas ininterruptas em que o Hora Insana vigorou na estação.

### 5.1 TRABALHO NA CABINE

Findada a produção de um episódio completo, o único integrante da equipe pertencente à universidade ficava encarregado de transportar e transmitir o conteúdo do programa gravado, armazenado então em um CD, onde cada quadro ocuparia uma faixa.

Pouco antes das duas da tarde de cada sexta-feira, adentrava-se o **Centro de Filosofia e Ciências Humanas** e tratava-se de avisar estudantes da Escola de Comunicação e gente da própria rádio sobre o *show* prestes a começar. Depois disso, acessava-se a cabine da estação, que podia estar ocupada com os responsáveis pela atração anterior ou simplesmente vazia, visto que ausências eram uma constante entre alguns programadores da rádio.

Na cabine, uma mesa de som com vários canais se ligava a dois rádios-toca-fitas, uma vitrola, um tocador de CD e dois microfones, sendo que parte deste material fora doada pelos próprios estudantes. Se ninguém estivesse na estação, checava-se o material antes de se anunciar ao vivo o reinício das atividades. Um pequeno rádio-transmissor permitia que o programador soubesse se seu trabalho era ou não transmitido.

Uma vez com tudo pronto, assumia-se o microfone e anunciava-se a abertura das atrações. “Boa tarde, amigos da rádio interferência! Em breve, mais um episódio do Hora Insana! Um pouco de sandice no seu *dial*... digo... no seu botãozinho aí do... rádio... Bah! No

seu ouvido mesmo!” e seguia-se elaborando brincadeiras com a audiência enquanto se anunciava a proximidade do espetáculo principal. Era importante aguardar um tempo para acionar o material gravado sempre que a cabine fosse encontrada inativa antes de ser reassumida, afinal, fazia-se prudente esperar que alguns estudantes recém avisados – e quem com eles estivesse – sintonizasse a estação que voltava a funcionar. Passado um tempinho, transmitia-se o conteúdo do CD e ele seguia ininterrupto até que o episódio terminasse, à exceção do programa de estréia, interrompido antes da entrada do último quadro. As brincadeiras ao vivo seriam retomadas tão logo a parte gravada terminasse. Com esta narração, colocava-se também músicas estranhas e desconhecidas para tocar oriundas de fitas e CDs que ocupavam uma gaveta esquecida da mesa onde parte do equipamento de transmissão se sustentava. Tais performances visavam justamente conceder suporte e legitimação ao programa, que podia ser até reprisado na hora seguinte, caso o próximo programador também se ausentasse. O **Centro de Artes e Expressões Sorocaba**, citado em boa parte das gravações, era também mencionado ao vivo, como combinado com o dono do lugar. Após o dia e o horário do próximo episódio ser enunciado, deixava-se a cabine, geralmente ao lado de estudantes curiosos que queriam saber mais sobre a natureza do *show*.

## 5.2 REPERCUSSÃO

Antes da estréia, a existência do Hora Insana só era conhecida por gente ligada aos integrantes e certos programadores da rádio. O horário escolhido para sua exibição não parecia favorável a uma rápida profusão entre os estudantes, visto que a maioria permanecia ocupada àqueles instantes em suas respectivas atividades acadêmicas em vez de transitando pelos corredores ou reunidos em atividades sociais.



Mesmo assim, o episódio inaugural chamou atenção de gente da ECO e gente da rádio, que logo apareceria na cabine querendo saber como aquilo foi realizado. Aproveitava-se a situação para promover o *show* e incentivava-se os demais membros de produção a fazer o mesmo, já que o alcance da rádio seguia além dos limites da faculdade.

Um gradual crescimento no número de curiosos e estudantes cientes da existência do programa acompanhou as semanas que se seguiram, e todos elogiavam a iniciativa. Propostas de parceria adviram de outro programador que inaugurara projeto similar, mas com apenas um episódio. Cópias de trabalhos foram trocadas. Conversas informais logo demonstraram que havia gente, gente desconhecida pela equipe, sintonizando o horário do programa toda sexta-feira. Colegas pediam cópias dos episódios e reprises quando houvesse possibilidade. Aproveitou-se para repetir edições sempre que uma inédita não fosse gravada na semana de veiculação. Com um mês “em cartaz”, o Hora Insana já começava a ganhar um público e fãs. Eram poucos ainda, perto das pretensões do projeto, mas seguiram crescendo até a última semana de transmissão. Tivesse ficado mais tempo no ar, provavelmente conquistaria um contingente maior. Soube-se também de ouvintes que não apenas acompanhavam, mas gravavam o programa enquanto ouviam.

Deve-se, contudo, admitir que qualquer ponderação sobre repercussões positivas e negativas contidas neste relatório partem da experiência direta e indireta dos integrantes durante e após o período de veiculação do programa no contato com colegas, ouvintes e profissionais do ramo. Nenhuma pesquisa de campo com dados estatísticos precisos foi realizada neste sentido, portanto, não há constatações concretas e absolutamente confiáveis que legitimem de modo objetivo as impressões aqui explicitadas, ainda que elas porventura venham a se provar corretas.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Infelizmente, o número de episódios produzidos e o tempo de permanência do programa na rádio foi inferior às pretensões originais, embora jamais tenha sido estabelecida uma projeção específica sobre tempo e quantidade de edições. Esperava-se mais do que quatro “capítulos” e nove semanas.

As intenções artístico-funcionais do projeto seguiram além do esperado e ganhavam agilidade e experiência à medida em que novos episódios eram produzidos. Não fossem os compromissos particulares dos envolvidos e, sobretudo, dos fundadores, a iniciativa certamente duraria mais tempo e conquistaria mais ouvintes.

“Terceiros” propuseram uma retomada da proposta, cogitando adaptações para vídeo e espetáculos teatrais, mas elas nunca foram adiante por diferentes motivos, entre os quais o fato de que boa parte destes roteiros estavam muito fundamentados nas propriedades do veículo rádio, apesar de terem também se inspirado em atrações da TV e do cinema. O entrelaçamento entre linguagem radiofônica e televisiva sempre foi intenso na composição elaborativa do projeto, mostrando a veracidade prática das palavras de Paulo Gracindo aqui explicitadas no capítulo introdutório.

Outro ponto importante foi a versatilidade criativa que este meio de comunicação propiciou para que cada quadro divergisse do outro em termos de composição e filosofia de trabalho. O Hora Insana, apesar de possuir linhas ideológicas claras como programa de humor, mostrou-se bem flexível como gerador de vertentes estruturais por onde uma idéia poderia ganhar sustento – fruto do casamento entre a essência do projeto e o veículo onde ela ganharia vida.

Uma máxima dos envolvidos era insistir que a ausência de imagem não representava um problema, mas uma solução, uma vantagem para que novos caminhos fossem experimentados e desenvolvidos. Quadros simples sustentados pela eloquência de um locutor como **Mata-Rato**, por exemplo, dividiam espaço com produções “televisivo-radiofônicas” mais longas, complexas e radioteatrais como **Exorcistas Carinhosos** e **Ombro Amigo**, propiciando uma alternância de estilos bastante enriquecedora que geraria bases amplas para muitas e diferentes idéias serem desenvolvidas.

Em suma, o projeto **Hora Insana** desempenhou-se bem como proposta concreta, mas também como proposta potencial de onde novos caminhos poderiam ser desbravados. Tudo depende da vontade, da capacidade e da inventividade de quem quiser usar o “brinquedo”.

Findado o período de veiculação do programa, ele foi praticamente “engavetado” enquanto partia-se para outras atividades. Seu conteúdo foi exibido a algumas dezenas de pessoas durante dois anos, período em que parte do material original se perdeu em CDs emprestados e não devolvidos. De um ano e meio para cá, decidiu-se reexaminar este trabalho e seguir atrás do material perdido até recuperá-lo quase que integralmente. Depois disso, ele foi mostrado para profissionais de mídia e outros indivíduos, recebendo elogios e ressalvas, mas sinais vívidos de que o Hora Insana pode desfrutar popularidade e sucesso profissional, caso conte com as pessoas certas nos lugares certos.

Talvez um dos grandes enganos cometidos por certos indivíduos que até curtem a proposta, mas parecem não interpretá-la devidamente, é querer adaptá-la demais a formatos estabelecidos ou a outros meios de comunicação. Admite-se, claro, que tendo nascido como projeto experimental, o Hora Insana dificilmente escapará de adaptações e de mudanças no

formato, se por acaso seguir no campo profissional, mas o problema está menos aí do que numa certa dificuldade de uns poucos em compreender a essência da empreitada.

Compará-lo excessivamente com o **Pânico**, por exemplo, querendo torná-lo uma espécie de clone deste *show* consagrado, denota, no mínimo, preguiça mental para lidar com as claras individualidades do projeto, muito mais próximo do humorismo clássico de um **PRK-30** do que de um **Pânico** ou um **Café com bobagem**, embora também beba em fontes equivalentes às destes programas, que ostentam méritos criativos e similaridades com o Hora Insana, mas também diferenças claras e marcantes.

Um dos grandes pontos positivos da proposta está justamente nessas **diferenças**, que concedem uma aura positiva à empreitada em primeira instância, mas depois parecem virar empecilho para quem vive de avaliar trabalhos lidando preponderantemente com **semelhanças**. Um excesso de transformações na essência primeira do *show* irá, no mínimo, torná-lo outra coisa, talvez tão ou mais interessante e enriquecedora quanto, porém divergente daquilo que um dia foi o Hora Insana, mesmo que seu nome seja mantido.

Uma vertente menos explorada em 2001, mas hoje em forte crescimento e solidificação é a força da Internet. Rádios virtuais “pipocam” e se desenvolvem no *cyber-space*, propiciando veículos tão abertos quanto eram e são os das rádios-livres. Conexões rápidas e iniciativas como o Youtube criaram um campo inimaginável para difusão e divulgação de propostas independentes, sem interpelações e restrições comerciais ou ideológicas. Pode-se também abrir um site com o conteúdo do programa, atualizado semanalmente com novos episódios como era na Rádio Interferência. Uma boa aceitação de público pode trazer patrocínio e dinheiro, sem que terceiros precisem gerenciar as aspirações do núcleo criativo. Além disso, divulgação virtual pode também conceder estações interessadas, criando-se uma ponte infinitamente proveitosa entre os recursos do rádio e as propriedades da rede. Isso, aliás, vem sendo

desenvolvido a passos lentos com membros de uma estação AM, embora tais negociações estejam um pouco longe de gerar um novo piloto por mil e um motivos, incluindo divergências ideológicas com alguns dos possíveis novos parceiros.

Erros e acertos no programa original mostraram o quanto uma iniciativa ousada pode ser possível com o mínimo de recursos quando se tem capacidade, entrosamento, senso de coerência e força de vontade para levar um projeto adiante. Os rumos futuros desta iniciativa são ainda incertos, mas crescentemente viáveis, uma vez que novos e poderosos canais se desenvolvem e sem intermediários.

A flexibilidade estilística da proposta apontou uma consequência positiva na relação com diferentes públicos, pois mesmo entre aqueles que não apreciaram plenamente o programa, um ou outro quadro agradou e bastante. De fato, a relação de preferência entre público e esquete foi extremamente variante, indicando possíveis ares ecléticos até maiores do que os imaginados pelos idealizadores.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Castro; BORGES, Lauro. **PRK-30**. Rio de Janeiro. Rádio Mayrink Veiga, 1944.

CAFÉ com bobagem. **Café com bobagem**. Campinas. Radio Educadora. 2007.

CASABLANCA. Direção: Michael Curtiz. Los Angeles. Warner, 1942

CONSTANT, Marius. **Tema de Twilight Zone**. Extraída do acervo pessoal de Marcello Trigo. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 18 mar. 2001.

ELFMAN, Danny. **Tema de Mission Impossible**. Extraída da coleção pessoal de Marcello Trigo. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 21 fev. 2001.

FALA que eu te escuto. Produção de Jair Souza e Pedro Hahn. Rio de Janeiro. Record, 2007

FARINA, Johnny. **Sleep Walk**. Extraído do acervo pessoal de Edinaldo Gomes. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 19 dez. 2000.

GOLDSMITH, Jerry. **Tema de Stagecoach**. Extraído do acervo pessoal de Marcello Trigo. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 13 fev. 2001.

GOLDSMITH, Jerry. **Tema de Star Trek**. Extraído do acervo pessoal de Marcello Trigo. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 8 jan. 2001.

GOLDSMITH, Jerry. **Tema de The Waltons**. Extraído do acervo pessoal de Edinaldo Gomes. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 6 fev. 2001.

GRACINDO, Paulo [**Opinião sobre o rádio brasileiro atual**], Rio de Janeiro, 1986. Entrevista concedida a Jader de Oliveira no documentário O Rádio no Brasil da rede BBC Brasil em 1986.

HANDELL, George F. **Hallelujah**. Interprete: Orquestra filarmônica de Praga. In: Clássicos da história da música. 1994. Rio de Janeiro. Som Livre. CD. Vol 1. Faixa 3 (3 min 57 seg)

HERMANN, Bernard. **Hitchie**. Extraído do acervo pessoal de Marcello Trigo. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 2 mai. 2001.

HERMANN, Bernard. **Tema de Cape Fear**. Extraído do acervo pessoal de Marcello Trigo. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 2 mai. 2001.

HERMANN, Bernard. **Tema de Psycho**. Extraído do acervo pessoal de Marcello Trigo. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 3 mai. 2001.

HERMANN, Bernard. **Tema de Where is Everybody**. Extraído do acervo pessoal de Marcello Trigo. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 6 mai. 2001.

HUPFELD, Herman. **As time goes by**. Extraído do acervo pessoal de Edinaldo Gomes. Disponível em: <http://www.napster.com> >. Acesso em 17 nov. 2000.

JFK. Direção: Oliver Stone. Los Angeles. Warner Bros, 1991

MACHADO, Arlindo; MASAGÃO, Marcelo; MAGRI, Caio. **Rádios Livres, a reforma agrária no ar**. São Paulo, Brasiliense, 1986.

MARTINS, Waldênio; SAROLDI, Luis Carlos. **O rádio no Brasil**. Rio de Janeiro. Rádio BBC, 1986

MENDES, Luiz; TRIGO, Marcello. **Hora Insana**. Rio de Janeiro. Rádio Interferência, 2001.

MISSION Impossible. Direção: Brian de Palma. Los Angeles. Paramount, 1996.

MONTY Python and the Holly Grail. Direção: Terry Gilliam; Terry Jones. Londres. BBC, 1975

MONTY Python Flying Circus. Produção de Ian MacNaughton; John Howard Davies. Londres. BBC, 1969

NATIONAL Geographic. Produção de David Darlow e André Barro. Ontário. NGCH. 2001

PÂNICO. **Pânico**. São Paulo. Rádio Jovem Pan, 2007.

PSYCHO. Direção: Alfred Hitchcock. Los Angeles: Warner Bros, 1960.

RANDOLPH, Boots; RICH, James Q.. **Yakety Sax**. 1963. Interpretado por Boots Randolph. Madrid. Empresas Punto Ogilvy e Mather. 1995. Faixa 3 do volume 5 do CD Músicas Imortais.

RODA Viva. Produção de Lúcia de Mendonça. São Paulo. TV Cultura, 2007.

RODARI, Gianni. **Gramática de la fantasia**. Santafé de Bogotá, Colômbia, Panamericana Editorial, 1999.

SAROLDI, Luiz Carlos. **O Brasil em sintonia**. Rio de Janeiro. J.Zahar, 2005.

SATURDAY Night Live. Produção de Lorne Michaels. New York. NBC, 1975.

SILVIA POPOVIC. Produção de Rose Favaro. São Paulo. Rede bandeirantes, 1998.

STAGECOACH. Direção: Gordon Douglas. Los Angeles. Twentieth Century Fox, 1966

SOARES, Afonso. **Patrulha da cidade**. Rio de Janeiro. Radio Tupi, 2007.

THE EXORCIST. Direção: William Friedkin. Los Angeles. Warner Brothers, 1973

THE OUTER Space. Produzido por Orson Welles. New York. NBC. 1962



THE WALTONS. Produção de Robert L. Jacks. New York. NBC, 1972.

TWILIGHT Zone. Episódio 1. Direção: Robert Stevens. Produção: William Self. Los Angeles: CBS, 1959.

WELLES, Orson. **The war of the worlds**. Los Angeles. CBS, 1938. Performance radiofônica baseada na obra literária de Herbert George Wells.

WELLS, Herbert George. **A guerra dos mundos**. Belo Horizonte. Editora Itatiaia, 2005.

WILLIAMS, John. **Tema de JFK**. Extraído do acervo pessoal de Edinaldo Gomes. Disponível em: <http://www.napster.com>. Acesso em 14 jan. 2001.